

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

КОРИОЛИС



КЛЮЧ НА СТАРТ

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

КОРИОЛИС

КЛЮЧ НА СТАРТ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Авторы: Fria Ligan (Томас Хёренстам, Нильс Карлин, Коста Костулас,
Кристиан Гренет, Саймон Сталенхаг).

Руководитель проекта: Коста Костулас.

Сценарий: Нильс Карлин.

Главный разработчик: Томас Хёренстам.

Художественный руководитель: Кристиан Гренет.

Иллюстрации: Мартин Бергстром.

Карты: Кристиан Гренет.

Перевод на английский язык: Тим Перссон.

Вычитка: Джон Мэррон, Т. Р. Найт, Ребекка Джадд.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.

Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Корректорская работа: Татьяна Антипова, Мария Шемшуренко,
Козубовский Илья, Владимир Сергеев.

Адаптация дизайна и вёрстка: Александр Ермаков.

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 5 декабря 2017. Срок годности не ограничен.

Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Monitorica, Baron Neue и Arno Pro (набор 3).

CORIOLIS™ © Paradox Interactive AB, 2016. All rights reserved. www.paradoxplaza.com

Текст и иллюстрации © Paradox Interactive AB, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Перевод © ООО «Студия 101», 2017.





ГЛАВА 1

ВВЕДЕНИЕ

«Зенит» стал провозвестником наступления новой эры, и с его приходом Горизонт воспрянул к жизни. Три дюжины звёздных систем, по воле судьбы и Ликов, вплетённых в один узор, встали наконец на путь, ведущий к светлому будущему. Однако пришествие Эмиссаров ознаменовало конец той благословенной эпохи, и отхлынувшая было Межзвёздная Тьма начала возвращаться в свои бывшие владения.

Кэлдана Мурир,
Царство Ликов. Исторический обзор Третьего Горизонта

Добро пожаловать! Это «Ключ на старт», ознакомительная часть игры «Кориолис. Третий Горизонт», где тебе и твоим друзьям предстоит выступить в роли отважных космических путешественников и искателей приключений.

Вашим персонажам суждено повидать немало чудес и пережить величайшее в жизни приключение. Кто знает, быть может, именно вы спасёте Третий Горизонт?

ИГРОКИ

Все участники игры (кроме одного) берут роли искателей приключений, которых мы будем называть персонажами игроков или героями. Вы как игроки сами определяете, что ваши персонажи сделают, подумают или скажут. Вы не можете только решать, какие испытания они должны будут при этом пройти. Ваша задача как игроков — оживить своих персонажей. Вообразите себя на их месте — подумайте, как бы вы поступили в той или иной ситуации? Именно персонажи игроков — главные действующие лица этой истории. Эта игра о них, об их решениях, об их жизни.

ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ?

Итак, вы стоите на пороге игры «Кориолис. Третий Горизонт». Скоро ты в компании своих товарищей с головой окунёшься в мир звёздных систем, космических станций, человеческих страстей и древних артефактов. Большую часть игрового времени вам предстоит делать что-либо из перечисленного ниже.

ЛЕТАТЬ НА КОСМИЧЕСКОМ КОРАБЛЕ

Ваш космический корабль — ваше средство передвижения, ваша оперативная база и ваш дом. Ваш корабль — самое дорогое ваше имущество и самый ценный ваш актив. На этом корабле вы отправитесь в опасное путешествие сквозь Межзвёздную Тьму, и вместе с ним вам предстоит преодолеть все опасности, которые повстречаются вам на пути.

ИССЛЕДОВАТЬ ГОРИЗОНТ

Третий Горизонт — это место действия игры, гигантское скопление звёздных систем, соединённых друг с другом при помощи сети древних космических врат. Вместе со своими товарищами по команде вы побываете в этом мире и своими глазами узрите его красочное великолепие.

РАСКРЫВАТЬ ТАЙНЫ

Этот мир полон тайн. Кто построил врата? Откуда прибыли загадочные Эмиссары? Что на самом деле случилось с Искушением Назарима, некогда могучей фракцией, уничтоженной

ВЕДУЩИЙ

Последний участник игры становится ведущим. Он описывает мир вокруг героев, играет всех действующих лиц, с которыми они контактируют, управляет коварными злодеями и кровожадными чудовищами и решает, какие истины будут скрываться под покровом пока неразгаданных героями тайн.

Именно ведущий расставляет препятствия на пути персонажей к цели, именно он подвергает их испытаниям, заставляя раскрыться и показать всё, на что они способны. Впрочем, его власть над развитием сюжета отнюдь не безраздельна и не ему одному решать, чем закончится ваша история, — игра существует именно для того, чтобы вы могли выяснить это вместе.

в незапамятные времена? В ходе приключений вам представится возможность окунуться в загадочный мир Третьего Горизонта и, вполне возможно, узнать кое-что новое о самих себе.

УЧАСТВОВАТЬ В ЧУЖИХ ЗАГОВОРАХ И ПЛЕСТИ СВОИ

Многочисленные фракции Третьего Горизонта вовлечены в бесконечную борьбу за влияние и власть, и в эту игру рано или поздно включитесь и вы. Наиболее плотно агенты влияния всех рангов и мастей сосредоточены на борту космической станции «Кориолис», и её теневое закулисье — настоящее царство интриг.

ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ

Для того чтобы выжить и обеспечить себе беззаботное будущее, вам придётся работать на других. Будь то доставка партии дабаранского вина на крайнюю колонию, слежка за членами враждебной фракции или охрана богатого купца, вашей команде придётся действовать сообща ради достижения общей цели.

МОЛИТЬСЯ ЛИКАМ

На Третьем Горизонте всё пронизано идеей почитания Ликов. Вера в Лики — родник, из которого люди черпают силу, и вам самим представится возможность испить из этого источника. Когда тьма окружает вас и, кажется, не остаётся уже никакой надежды на избавление, обращённая к Ликам отчаянная молитва вполне может спасти жизнь не только тебе, но и всей команде.





КОРОТКО ОБ ИГРЕ

«Кориолис. Третий Горизонт» — это научно-фантастическая настольная ролевая игра с орбитальными станциями, космическими кораблями, шикарными видами на обзорных мониторах и прочими привычными деталями. Главное же, что отличает «Кориолис. Третий Горизонт» от всех подобных игр, — это его социальная подоплёка, вдохновлённая историей и культурой Ближнего Востока. Вот столпы, на которых стоит этот игровой мир:

ТЫСЯЧА И ОДНА НОЧЬ В КОСМОСЕ

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» вдохновлён не западной культурой, как большинство других настольных ролевых игр, а ближневосточной. Именно тамошняя еда, музыка, мода, религия, философия и литература (в первую очередь сказки и предания) придают миру игры его неповторимый колорит, ибо Третий Горизонт — это место, где древние мифы и высокие технологии сплетаются воедино.

СТАРОЕ ПРОТИВ НОВОГО

Центральная тема игры «Кориолис. Третий Горизонт» — это конфликт между первопоселенцами (потомками первых колонистов Горизонта) и зенитийцами (потомками второй волны

колонистов, прибывших на борту корабля «Зенит»). Несмотря на то что к моменту прибытия «Зенита» первопоселенцы уже успели образовать собственную культуру, зенитийцы за последние несколько десятилетий заставили их потесниться, распространяя собственное мировоззрение при помощи мирной торговли, агрессивной экспансии и активной колонизации. Зенитийский культурный империализм — ключевой камень преткновения в конфликте между Консорциумом (одной из зенитийских фракций) и фундаменталистами Ордена Неприкасаемых, одной из самых консервативных фракций первопоселенцев.

МИСТИЦИЗМ И ПОЧИТАНИЕ ЛИКОВ

Мир игры «Кориолис. Третий Горизонт» насквозь пронизан идеей почитания Ликов. Эта религия — едва ли не единственное из того, что объединяет всех людей Третьего Горизонта. Самыми яркими её последователями являются первопоселенцы, особенно прихожане Церкви Ликов и члены Ордена Неприкасаемых. Впрочем, эту веру приняли и очень многие зенитийцы. Уровень религиозности, естественно, варьируется в очень широких пределах, так что на просторах Третьего Горизонта можно повстречать и суеверных космонавтов,

торопливо шепчущих молитвы Страннику перед прыжком сквозь врата, и страстных миссионеров-проповедников, посвятивших жизнь ликоугоднейшему из дел — спасению человеческих душ.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА

То, о чём предупреждали древние пророчества, то, о чём жрецы давным-давно твердили своей пастве, оказалось правдой — Межзвёздная Тьма, невыразимое и извращённое зло, действительно существует и стремится погасить мерцающий в пустоте огонёк цивилизации. В мире игры «Кориолис. Третий Горизонт» Межзвёздная Тьма играет примерно ту же роль, что Дьявол в христианской мифологии.

ТРИ ИСТОЧНИКА ВДОХНОВЕНИЯ

Правильно подобранный сериал или книга могут помочь настроиться на нужный лад. Итак, вот наши рекомендации для игры «Кориолис. Третий Горизонт»:

- «Светлячок» Джосса Уидона. Этот сериал о небольшом грузовом корабле и его экипаже очень близок игре по духу. Просто замени антураж Дикого Запада сказками «Тысячи и одной ночи».
- Книги из серии «Пространство откровения» Аластера Рейнольдса. Множество древних загадок и таинственных руин — прямо как в игре.
- «Чужой» Ридли Скотта. Сочетание мрачного космического ужаса и ретрофутуристического дизайна звездолётов как нельзя лучше соответствует духу игры.



«КЛЮЧ НА СТАРТ»

Задача этой брошюры — дать самое общее представление об игре «Кориолис. Третий Горизонт», но материалов, которые в ней содержатся, достаточно, чтобы сыграть в приложенное к брошюре приключение.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

В конце этой книги ты найдёшь описание пяти протагонистов и, соответственно, пять заполненных и готовых к игре бланков персонажей. В книге «Кориолис. Третий Горизонт», естественно, содержатся все необходимые правила для того, чтобы создавать персонажей самостоятельно.

ПРАВИЛА

Сразу за этим вступлением следуют две главы, посвящённые обзору основных правил игры. Глава 2 расскажет о навыках персонажей, а глава 3 — о том, как проводить сражения. В книге «Кориолис. Третий Горизонт» также имеются главы,

посвящённые достоинствам персонажей, их снаряжению, и, конечно же, космическим кораблям и сражениям между ними.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Ты сам решаешь, что делает твой персонаж, но если успех того или иного действия не гарантирован, ведущий может попросить тебя бросить определённое количество шестигранных игральные кости (в этой книге мы будем называть их «кубиками» или «d6»), чтобы выяснить, насколько удачно всё прошло. Для игры «Кориолис» их может потребоваться достаточно много — мы рекомендуем раздобыть как минимум десять штук.

«ЦВЕТЫ ВО ТЬМЕ»

В конце этой книги вас ждёт готовое приключение, которое называется «Цветы во Тьме». Оно написано специально для того, чтобы познакомить новых игроков с базовыми правилами и игровым миром Третьего Горизонта.

ТРЕТИЙ ГОРИЗОНТ

Третий Горизонт (нередко — просто Горизонт) — это скопление из 36 звёздных систем, соединённых друг с другом при помощи сети загадочных древних врат. Сегодняшний Горизонт — это настоящий плавильный котёл различных культур, народов и крупных политэкономических объединений — так называемых фракций.

«ЗЕНИТ» И «НАДИР»

Много сотен лет тому назад с Земли в неизведанную тьму дальнего космоса отправились два гигантских корабля-близнеца с колонистами на борту. Первый корабль был наречён «Зенитом», второй — «Надиром». Конечной точкой их маршрута была система Альдебаран. К несчастью, «Надир» сбился с курса и затерялся во тьме, и «Зенит» завершил свой долгий путь в одиночестве. Каково же было удивление экипажа этого героического судна, когда оказалось, что Альдебаран уже колонизирован людьми!

Более того, оказалось, что эта система — лишь часть большого скопления миров, соединённых друг с другом при помощи космических врат — первые из них земляне обнаружили через много лет после того, как «Зенит» и «Надир» покинули пределы Солнечной системы. Заселяя и осваивая с помощью этих врат всё новые и новые миры, люди добрались и до места, которое со временем стало называться Третьим Горизонтом.

ВРАТА

Так, неожиданно для самого себя, человечество стало наследником вымершей высокотехнологичной цивилизации Зодчих, строителей космических врат. Эта находка открыла людям путь

к звёздам и ознаменовала наступление нового золотого века. Корабли колонизаторов отправились к неведомым планетам — будущим мирам Первого и Второго Горизонтов. Третий Горизонт стал своеобразным фронтиром, прибежищем вольнодумцев и радикалов, не нашедших себе места ни в одном из первых двух. Однако и там колонизация шла своим чередом: на подходящих для жизни планетах кипела бурная деятельность, ввысь возносились стены городов, шпили дворцов и купола величественных храмов — цивилизация понемногу заявляла свои права на Третий Горизонт.

ПАДЕНИЕ ВРАТ

Со временем Первый Горизонт захотел прибрать к рукам ставшие излишние самостоятельными системы Третьего. Сторонники отделения во главе с Орденом Неприкасаемых воспротивились тирании прародин — так началась война. Кровавая бойня закончилась лишь через несколько лет, когда сторонники отделения совместными усилиями уничтожили Искупление Назарима (последнюю фракцию сторонников Первого Горизонта) и разрушили космические врата, фактически отрезав Третий Горизонт от всего остального человечества. После себя война оставила победителям космос, щедро усеянный обломками некогда великих армад, опасные пространственно-временные аномалии и, конечно же, сожжённые дотла города и миры.

«ЗЕНИТ»

Когда воцарившаяся после войны тишина стала казаться оглушающей, в пространство Третьего Горизонта вошёл «Зенит», и его пассажиры-колонисты с удивлением узнали, что их земля



обетованная уже заселена и поделена между дабаранскими эмирами и магнатами. Облетев истерзанный войной Горизонт, «Зенит» встал на вечный прикол в центральной системе скопления — Куа — и объявил её своим новым домом. Впрочем, вскоре членов экипажа охватил раздор. Почти половина колонистов во главе с капитаном корабля высадилась на Куа, обретя наконец твердь под ногами и небо над головой. Остальные основательно выпотрошили доставшийся им корабль, переоборудовали его в громадную космическую станцию, нарекли её «Кориолисом» и во всеуслышание объявили наступление новой эры — эры свободной коммерции, пробуждения и мира.

ЗЕНИТИЙЦЫ И ПЕРВОПОСЕЛЕНЦЫ

Потомки пассажиров и членов экипажа «Зенита» называют себя зенитийцами, а потомки первых колонизаторов — первопоселенцами, истинными хозяевами Третьего Горизонта. Впрочем, со временем зенитийцами начали называть себя даже некоторые первопоселенцы — чаще всего те, кому пришёлся по душе прогрессивный, практичный взгляд зенитийцев на мир, Лики и жизнь в целом.

«КОРИОЛИС» И КУА

Станция «Кориолис» находится в самом центре Третьего Горизонта — в системе Куа, на орбите одноимённой планеты. Ближайшая к звезде планета — раскалённый Лубау, за ним — окутанная пеленой кислотных испарений Хина, заросшая бескрайними джунглями Куа, внутренний астероидный пояс, газовый гигант Зин, закованная в ледяную панцирь Сарха и ещё один, внешний, астероидный пояс — далёкий, холодный и почти необитаемый. Большая часть местного населения проживает именно на Куа, в основном либо в окрестностях обжитого зенитийцами циклопического Монолита Зодчих, либо в жилых районах, протянувшихся вдоль экватора промышленных конгломератов.

ФРАКЦИИ

Когда зенитийцы достроили «Кориолис», они первым делом наладили контакт со всеми основными «игроками» Третьего Горизонта, заложив тем самым основы мирного сотрудничества и межзвёздной торговли. Приглашённые представители сформировали Совет, а политэкономические блоки, интересы которых они представляли, стали его фракциями. Несмотря на то, что некоторые междоусобные конфликты Совету решить так и не удалось, в его состав по-прежнему входят все восемь фракций: Консорциум (*группа влиятельных корпораций*), Зенитийская гегемония (*могущественные потомки династии капитанов «Зенита»*), Вольная лига (*союз независимых торговцев*), Легион (*крупнейшая военная компания Третьего Горизонта*), Дракониты (*о них неизвестно практически ничего*), Орден Неприкасаемых (*ортодоксальные ликократы*), Храм Алама (*ипсионы, компаньоны и философы*) и Церковь Ликов (*общественно-религиозная организация*). Ещё два блока также считаются фракциями, но не входят в Совет — это Синдикат (*могущественная преступная организация*) и Федерация кочевников (*крупный клановый союз потомственных судовладельцев*). Традиционно первые четыре фракции (и Синдикат) считаются зенитийскими, а остальные (в том числе Федерацию кочевников) относят к первопоселенцам.

ЭМИССАРЫ

Как только Третий Горизонт начал оправляться от последствий войны и взаимоотношения фракций Совета стали более или менее гармоничными, мирное существование Горизонта было прервано самым неожиданным образом — из глубин Зина, куанского газового гиганта, явились таинственные Эмиссары. Призраки из потустороннего мира? Посланники Ликов? Вернувшиеся Зодчие? Гипотезы, касающиеся происхождения этих существ, множились, как грибы после дождя. Как бы то ни было, Эмиссары потребовали места в Совете — и получили его. После того как один из пришельцев объявил себя живым воплощением Лика Судьи, возмущённый святотатством Орден Неприкасаемых закрыл своё космическое пространство для чужих кораблей. На просторы Горизонта вновь вернулась эпоха теней, раздоров и взаимных подозрений, и очень многие дорого заплатили бы за то, чтобы узнать, какова истинная цель пришествия Эмиссаров.

КОНФЛИКТ

Сегодня на просторах Третьего Горизонта то и дело вспыхивают новые конфликты и заново разгораются старые. Интриги фракций Совета становятся всё опаснее, а вопросы, которые ещё недавно обсуждались за столом переговоров, теперь нередко решаются на полях сражений. То и дело гремят восстания первопоселенцев против растущей власти зенитийцев (в пер-

вую очередь — Консорциума). Фракции регулярно устраивают экономические блокады и ведут друг с другом опосредованные войны, загребая жар руками мятежников, наёмников и корсаров.

А тем временем в охваченный хаосом Третий Горизонт явился новый, невиданный ранее феномен — некоторые люди внезапно начали демонстрировать поистине невероятные способности, присущие скорее самим Ликам, нежели простым смертным: кто-то видел будущее, кто-то передвигал предметы на расстоянии силой мысли... Эти люди, так называемые «мистики», в большинстве своём опасны для общества, в первую очередь потому, что они пока так и не научились до конца контролировать таинственные силы своего разума.

ВОЗМОЖНОСТИ

Наступление новой эры для искателей приключений вроде тебя и твоих товарищей — время больших возможностей. Всегда мечтал торговать с далёкими планетами? Решать проблемы при помощи доброго слова и верного вулкан-карабина? Шпионить в пользу могучих фракций и влиятельных корпораций? Охранять богатых путешественников и ликобязанных паломников? Доставлять срочные послания, от которых могут зависеть судьбы Горизонта? Исследовать древние руины Зодчих или потрошить обломки кораблекрушений времён Падения Врат? Что ж, всё это и многое другое ждёт тебя здесь, в игре «Кориолис. Третий Горизонт»!







ГЛАВА 2

НАВЫКИ

О четвёртом султани Бахари говорили, что нет во всём Горизонте оратора более убедительного и вдохновенного. Как-то раз, когда вражеские наёмники встали под стенами его родного города, султан лично вышел держать перед ними речь — и слова его настолько глубоко запали в душу воинам, что они обернули своё оружие против бывших хозяев и поклялись султану в вечной и нерушимой верности. Так появилась на свет легендарная Бахарийская Твардия.

Зора Моради,
Первые правители Горизонта

Итак, перед тобой раскинулись просторы Третьего Горизонта, и ты уже почти готов отправиться сквозь Межзвёздную Тьму навстречу великим свершениям. Однако прежде тебе нужно научиться преодолевать препятствия, которые непременно встанут у тебя на пути, — без нужных навыков в этом деле никак не обойтись.

Существует два типа навыков: общие (те, которыми в меру своих возможностей умеет пользоваться каждый) и специальные (доступные только хорошо подготовленным специалистам). Каждый навык связан с одной из четырёх характеристик твоего персонажа: телосложением, ловкостью, смекалкой или эмпатией. Не беспокойся насчёт характеристик — в «Ключе на старт» бланки персонажей для игры уже заполнены.

Значения характеристик могут варьироваться от 1 до 5, а навыков — от 0 до 5 (чем выше, тем лучше).

ПРОВЕРКИ

Когда ты оказываешься в опасной ситуации или решаешься на что-то весьма и весьма непростое, твоя судьба оказывается в руках Ликов. Время бросать кубики!

✱ ШЕСТЁРКА = УСПЕХ

Прежде чем совершить действие, требующее проверки, сначала опиши, что именно ты собираешься предпринять. Для осуществления самой проверки нужно бросить количество кубиков, равное сумме значений соответствующего навыка, связанной с ним характеристики и всех действующих на момент проверки модификаторов. Если в результате этого броска выпадает хотя бы одна шестёрка, проверка считается успешной. Если шестёрок больше одной, обычно срабатывает какой-нибудь полезный дополнительный эффект.

Специальные навыки: проверку общего навыка можно осуществить, даже если его значение равно нулю (для этой проверки потребуется только связанная характеристика и действующие модификаторы). Проверку специального навыка можно пройти только в том случае, если значение этого навыка больше нуля.

✱ Степени успеха

Одной шестёрки на кубиках вполне достаточно, чтобы считать заявленное действие удавшимся — это так называемый условный успех. Если шестёрок три или больше, ты добиваешься безусловного успеха, эффект которого напрямую зависит от навыка, применявшегося при проверке (смотри описание навыков ниже).

Дополнительные эффекты: используя некоторые навыки (например, стрельбу, ближний бой или пилотирование), нельзя добиться безусловного успеха. Однако если при проверке одного из этих навыков выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты. Описание дополнительных эффектов можно найти в главе 3, «Сражения» (см. стр. 25) и в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ОБЩИЕ НАВЫКИ

- ✪ Проворство (ловкость)
- ✪ Сила (телосложение)
- ✪ Скрытность (ловкость)
- ✪ Влияние (эмпатия)
- ✪ Ближний бой (телосложение)
- ✪ Наблюдательность (смекалка)
- ✪ Стрельба (ловкость)
- ✪ Выживание (смекалка)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

- ✪ Лидерство (эмпатия)
- ✪ Мудрость (эмпатия)
- ✪ Инфомантия (смекалка)
- ✪ Медикургия (смекалка)
- ✪ Психомистицизм (эмпатия)
- ✪ Пилотирование (ловкость)
- ✪ Наука (смекалка)
- ✪ Технолога (смекалка)

ТАБЛИЦА 2.1 – СТЕПЕНИ УСПЕХА

Количество шестёрок	Степень успеха
1–2	Условный успех
3+	Безусловный успех

ПРИМЕР

Старательница по имени Саба со всех ног бросается вперёд, надеясь проскочить сквозь закрывающиеся створки воздушного шлюза. Ведущий решает, что в данном случае Саба должна пройти проверку **ПРОВОРСТВА**. Значение **ПРОВОРСТВА** Сабы равно 1, значение связанной с ним **ЛОВКОСТИ** равно 3. Никаких модификаторов в данном случае нет, так что игрок осуществляет эту проверку, бросая 4 кубика.

ОПИСЫВАЙ СВОИ ДЕЙСТВИЯ

Играя в «Кориолис. Третий Горизонт», вы все вместе создаёте общую историю. Проверка навыка или характеристики — это лишь кульминация того, что ты хочешь совершить. Для начала опиши, что именно ты собираешься предпринять, чтобы все знали, что будет делать твой персонаж, чем он рискует и чего желает добиться. Потом брось кубики, посмотри, что получилось, и, в зависимости от результата, опиши, что думает твой персонаж, что делает, что говорит, как реагируют на происходящее его враги. Если ты молишься Ликам, опиши молитву. Иными словами, когда дело доходит до повествования, не стесняйся брать инициативу в свои руки — ведущий остановит тебя, если действия персонажа выйдут за рамки того, что не зависит от броска кубиков.

ПРИМЕР

Саба бросает четыре кубика, и на одном из них выпадает шестёрка. Это условный успех — Саба в последний момент успевает проскользнуть в закрывающийся воздушный шлюз.

БЕЗБОЖНИКИ, СЕКТАНТЫ И ЯЗЫЧНИКИ

Обязательно стоит отметить, что сверхъестественная составляющая игрового мира, которую подавляющее большинство его обитателей персонифицирует в виде Ликов (и Межзвёздной Тьмы), существует и действует вне зависимости от того, во что верит или не верит тот или иной персонаж. Дары Ликов, молитвы, молебны — различия в любом случае будут чисто косметическими. Так, член Ордена Неприкасаемых, вознося молитву, скажем, Танцору, будет искренне убеждён, что обращается к Мученику, а для убеждённого безбожника из «Фонда» достаточно просто подсознательного желания. В том, что касается молебен, игроку нужно будет просто выбрать нужный навык (для атеистов обрядовая часть заменяется беседами, диспутами, чтением книг, физическими упражнениями и другой подходящей деятельностью аналогичной продолжительности), а с ролью «культового сооружения» для атеиста или язычника вполне справится, например, оранжерея.

✱ ПРОВАЛ — ДЕЛО ТОНКОЕ

Если при проверке на кубиках не выпало ни одной шестёрки, значит что-то пошло не так, как ты задумывал. Теперь твоя судьба в руках ведущего, именно он решает, что сейчас произойдёт с твоим персонажем. Единственное, что никак не может быть результатом провала, — это отсутствие последствий. Провал всегда чреват теми или иными неприятными последствиями. В некоторых случаях правила описывают эти последствия, но зачастую разрешение ситуации целиком отдаётся на откуп ведущему. Возможно, персонаж случайно ранит сам себя, потеряет какой-нибудь ценный предмет, отправится к цели более долгой и опасной дорогой, а то и вообще столкнётся с новой, неожиданной угрозой. Единственный шанс избежать провала — вознести молитву Ликам (см. ниже).

СРАЖЕНИЯ: провалы, которые случаются во время сражений (см. главу 3, стр. 25), являются в некотором роде исключением из этого правила. Обычно промах мимо цели — это уже достаточно неприятно, ведь оставшийся в живых противник наверняка постарается нанести ответный удар. Впрочем, ведущий при желании может ввести и дополнительные последствия — вдрут, пролетев мимо цели, пуля попала в кого-то ещё?

ВОЗНЕСЕНИЕ МОЛИТВ

В час отчаянной нужды персонаж может вознести Ликам молитву с просьбой о помощи. Это означает, что после проверки навыка ты можешь совершить повторную проверку: ещё раз бросить кубики, на которых выпал результат, отличный от шестёрки. Молитва должна быть адресована Лику-покровителю навыка, проверку которого ты только что осуществил (таблица 2.2, стр. 15). С точки зрения игровой механики это единственное, чем одна молитва отличается от другой. Молитва не считается действием, а её произнесение почти не занимает времени — персонаж просто открывает свою душу взорам Ликов и обретает частицу их благой силы. Однако помни, что у всего есть своя цена (см. ниже). Обычно молитву имеет смысл возносить только после неудачной проверки, но при желании к Ликам можно воззвать и в случае успеха (например, чтобы превратить условный успех в безусловный или набрать побольше шестёрок, которые можно обменять на различные дополнительные эффекты). Молитву можно возносить только при проверках навыков и только один раз за проверку.

✱ МОЛЕБНЫ И ЧАСОВНИ

Перед особо ответственным делом ты можешь потратить несколько минут на молебен в честь одного из Ликов. Персонаж, отслуживший молебен, до конца игровой встречи получает модификатор +1 при вознесении молитв, обращённых к этому Лику. Если молебен был проведён в часовне или другом культовом сооружении, этот модификатор увеличивается до +2.

✱ МЕЖЗВЁЗДНАЯ ТЬМА

Вселенная всегда стремится к равновесию. Используя силу Ликов себе во благо, будь готов к тому, что рано или поздно тебе придётся за это заплатить. Каждый раз, как персонажи игроков, возносят молитву Ликам, чтобы повторно осуществить проверку



какого-нибудь навыка, ведущий получает 1 пункт тьмы. В обмен на эти пункты тьмы ведущий может устраивать игрокам различные неприятности (список неприятностей см. ниже).

У ведущего в запасе может быть сколько угодно пунктов тьмы. Для их подсчёта удобнее всего пользоваться какими-нибудь небольшими однотипными вещичками вроде фишек, монет и т. п. Неиспользованные пункты тьмы никуда не пропадают, так что в конце игровой встречи необходимо записать, сколько их осталось — с этим запасом ведущий начнёт следующую игровую встречу.

Пункты тьмы без молитв: молитвы — далеко не единственный источник пунктов тьмы. Так, ведущий получает их, когда персонажи игроков путешествуют при помощи врат, летят сквозь Межзвёздную Тьму или практикуют психомистицизм. Подробнее обо всём этом рассказано в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС

Как правило, если ты пытаешься совершить какое-нибудь действие, у тебя есть только одна попытка. Если проверка не удаётся, а молитва не помогает, ты не можешь просто взять и повторить то же самое действие ещё раз. Ты должен избрать иной подход к решению проблемы или подождать, пока обстоятельства не изменятся (неважно — к лучшему или к худшему). Конечно, персонаж другого игрока волен попытаться счастья там, где твой персонаж потерпел неудачу.

Естественно, в сражении ведущему следует быть куда более снисходительным. Ты спокойно можешь ход за ходом атаковать одну и ту же цель, но рано или поздно ведущий вправе отклонить твою заявку, например, если ты каждый раз описываешь действия своего персонажа одними и теми же словами.

МОДИФИКАТОРЫ

Иногда воздействие внешних факторов помогает достичь успеха, увеличивая количество кубиков, которые ты бросаешь при проверке; иногда наоборот, мешает, и тогда количество кубиков уменьшается. Эти внешние факторы называются модификаторами.

Модификатор +1 означает, что при проверке ты получаешь на один кубик больше чем обычно; +2 — на два кубика больше и т. д. Модификатор -1 означает, что при проверке ты получаешь на один кубик меньше чем обычно; -2 — на два кубика меньше и т. д. Кроме того, на одну и ту же проверку могут воздействовать и положительные, и отрицательные факторы. В этом случае модификаторы нужно просто сложить. Так, например, действующие модификаторы +2 и -1 в сумме дают +1 — итоговый модификатор проверки. Четыре фактора, которые могут повлиять на проверку при помощи модификаторов:

- * Твоё снаряжение.
- * Сложность задуманного тобой действия.
- * Помощь со стороны других персонажей.
- * Молитвы и молебны.

ПРИМЕНЕНИЕ ПУНКТОВ ТЬМЫ

Пункты тьмы — это инструмент, при помощи которого ведущий может чинить различные препятствия персонажам игроков и помогать противостоящим им персонажам ведущего. Кроме того, они выступают в роли своеобразного психологического оружия — зрелище постепенно растущей кучки фишек, отмечающих накопленные ведущим пункты тьмы, волей-неволей заставляет игроков нервничать в ожидании неприятностей. Ведущий может применять пункты тьмы в любой момент, и так, как ему заблагорассудится. Главное — держать ситуацию в напряжении и не давать игрокам слишком уж расслабляться. Вот примеры того, как ведущий может применять накопленные пункты тьмы (в скобках указана стоимость каждого из вариантов):

- ❖ **Повторная проверка** — ведущий осуществляет повторную проверку навыка одного из персонажей ведущего (1 пункт тьмы).
- ❖ **Перехват инициативы** — один из персонажей ведущего в текущем раунде ходит без очереди и вне зависимости от показателя инициативы всех остальных участников сражения (1 пункт тьмы).
- ❖ **Пустой магазин** — в оружии, из которого стреляет персонаж, заканчиваются боеприпасы. Атака проходит как обычно, но прежде чем выстрелить из этого оружия вновь, его нужно будет перезарядить (1 пункт тьмы).
- ❖ **Осечка** — оружие персонажа игрока заклинивает. Атака тратится впустую, а выстрелить из заклинившего оружия герой сможет только после того, как починит его, успешно пройдя проверку технологии, что требует продолжительного действия (3 пункта тьмы).
- ❖ **Ответное действие** — ответные действия в бою обычно являются прерогативой персонажей игроков. Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ведущий потратит пункт тьмы (1 пункт тьмы).
- ❖ **Пропажа** — персонаж игрока теряет какой-нибудь предмет снаряжения по выбору ведущего (3 пункта тьмы).
- ❖ **Подкрепление** — на помощь противнику неожиданно приходит подкрепление. Все детали на усмотрение ведущего (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от мощности подкрепления).
- ❖ **Невинная жертва** — в самый разгар сражения посторонний человек оказывается в смертельной опасности. Захотят ли игроки его спасти? (2 пункта тьмы).
- ❖ **Личная проблема** — персонажу игрока приходится разбираться с неприятностями, источником которых служит его личная проблема. Все детали на усмотрение ведущего (1 пункт тьмы).
- ❖ **Гнев природы** — окружающий мир подкидывает игрокам опасный сюрприз. Это может быть всё что угодно — от обрушения строительных лесов до песчаной бури (от 1 до 3 пунктов тьмы в зависимости от опасности ситуации).
- ❖ **Помутнение рассудка** — персонажа игрока внезапно поражает приступ тёмного безумия. Подробности смотри в книге «Кориолис. Третий Горизонт» (1 пункт тьмы).
- ❖ **Тёмные силы** — некоторые персонажи ведущего обладают умениями и способностями, для активации которых ведущий должен заплатить цену в пунктах тьмы. Подробности смотри в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ТАБЛИЦА 2.2 — ЛИКИ И НАВЫКИ

Персонаж возносит молитву Лику — покровителю соответствующего навыка. С повествовательной и игровой точки зрения это единственное, чем одна молитва отличается от другой.

Навык	Лик
Ближний бой	Танцор
Влияние	Купец
Выживание	Странник
Инфомантия	Вестник
Лидерство	Судья
Медикургия	Владычица Слёз
Мудрость	Странник
Наблюдательность	Игрок
Наука	Вестник
Пилотирование	Игрок
Проворство	Танцор
Психомистицизм	Незримый
Сила	Юнга
Скрытность	Незримый
Стрельба	Судья
Технологика	Вестник

Пример

*Старательница по имени Саба трясущейся рукой наводит вулкан-пистолет на наёмного убийцу и спускает курок. Наша героиня обладает навыком **СТРЕЛЬБЫ 1** и **ЛОВКОСТЬЮ 3**, так что она бросает четыре кубика... ни одной шестёрки... Саба возносит безмолвную мольбу Судье и бросает кубики ещё раз. Есть шестёрка! Выстрел попадает точно в цель, а ведущий получает один пункт тьмы.*

НАВЫКИ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего пользуются теми же навыками по тем же правилам, что и персонажи игроков. Главное отличие — при повторной проверке ведущий не получает, а наоборот, тратит пункты тьмы. Кроме того, персонажи ведущего проходят проверки только в том случае, если их действия имеют непосредственное отношение к персонажам игроков. Во всех остальных случаях ведущий может просто описывать происходящее, не прибегая к проверкам вовсе.

ТАБЛИЦА 2.3 — ШАНСЫ НА УСПЕХ

Когда бросаешь сразу много кубиков, бывает непросто оценить, насколько велик шанс успеха. Вероятность этого события при количестве кубиков от 1 до 10 указана в данной таблице. В третьей колонке вероятность успеха приводится с учётом молитвы.

Количество кубиков	Вероятность успеха...	...с учётом молитвы
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



✱ **СНАРЯЖЕНИЕ**

Различные элементы твоего снаряжения могут обеспечивать положительные модификаторы к тем или иным проверкам — как правило, величина этих модификаторов колеблется от +1 до +3. Оружие и снаряжение, которые используются в приключении «Цветы во Тьме», описано в сценарии самого приключения. Модификаторы, которые медицинское снаряжение обеспечивает при проверках медикурии, приведены на странице 41. Более полный перечень оружия и снаряжения ты найдёшь в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

✱ **СЛОЖНОСТЬ**

Обычно сложность предпринятого персонажем действия не имеет значения — необходимость проверки уже означает, что дело это достаточно непростое. Однако в некоторых ситуациях ведущий может счесть, что те или иные обстоятельства делают это свершение более сложным или наоборот, облегчают его выполнение. Можешь использовать таблицу 2.4 как ориентир для определения сложности задуманных действий.

В сражении (см. главу 3) модификаторы используются чаще и зависят от ситуации — например, если стрелок находится слишком далеко от цели или если группа устраивает на пути врага засаду.

В тексте сложность проверки обозначается положительным или отрицательным числом в скобках: например, проверка **СИЛЫ** (−2) или проверка **СТРЕЛЬБЫ** (+1).

✱ **Помощь**

Если значение нужного навыка персонажа равно хотя бы 1, он может оказывать помощь другому персонажу, когда тот осуществляет проверку этого навыка. Естественно, это должно выглядеть правдоподобно с точки зрения повествования, т. е. помощник должен находиться там же, где и персонаж, которому он помогает, и при этом иметь реальную возможность хоть как-то повлиять на его действия. Впрочем, окончательное решение остаётся за ведущим. Каждый помощник обеспечивает модификатор +1. В одной проверке может участвовать не более трёх помощников, так что максимально возможный модификатор помощи равен +3.

СРАЖЕНИЕ: помощь с продолжительным действием считается продолжительным действием. Помощь со стандартным или быстрым действием считается стандартным действием.

ЛИДЕРСТВО: навык **ЛИДЕРСТВА** (см. стр. 21) также может помочь с проверкой, но между командиром и помощником имеется существенное различие. Командир должен пройти проверку лидерства, и каждая выпавшая на кубиках шестёрка обеспечит модификатор +1 любому, кто подчинится приказу. В сражении любой приказ — это стандартное действие. Персонажи ведущего могут помогать друг другу точно так же, как и персонажи игроков. Большим количеством персонажей ведущего проще управлять, разбив их на группы.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи не могут помогать друг другу, если они выполняют одно и то же действие одновременно; например, если они пытаются подкрасться к стражнику (**СКРЫТНОСТЬ**) или стараются

ся не попасть в засаду (**НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ**) — в этом случае каждый персонаж проходит проверку самостоятельно.

Некоторые навыки позволяют персонажам делиться «лишними» шестёрками с другими персонажами — тогда другим даже не нужно будет проходить проверку. Более того, таким образом можно выручить персонажей, которые уже попытались пройти эту проверку, но не добились успеха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одной шестёрки может оказаться недостаточно. Обычно это происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки противника — эта ситуация называется встречной проверкой. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше шестёрок, чем у противника. При этом каждая выпавшая у противника шестёрка «отменяет» одну твою, а молитву Ликам вправе вознести только инициатор встречной проверки. В одной встречной проверке (в зависимости от обстоятельств) могут участвовать как одинаковые навыки, так и разные. Ведущий, сообразуясь с ситуацией, имеет право назначить встречную проверку по своему усмотрению: например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка **СИЛЫ** против **СИЛЫ**.

Проверки **влияния**, как и **скрытности** — всегда встречные, в том числе и тогда, когда кто-то применяет эти навыки против тебя.

СРАЖЕНИЕ: в сражении (глава 3) участие во встречной проверке считается действием только для того, кто её инициирует.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Этот раздел посвящён описанию восьми общих навыков и (в самых основных чертах) последствий, которых стоит ожидать при провале или безусловном успехе проверок — детали в данном случае отдаются на откуп ведущему. Единственным исключением здесь являются боевые навыки — **БЛИЖНИЙ БОЙ** и **СТРЕЛЬБА**. Степени успеха при их проверках описаны в главе 3.

БЛИЖНИЙ БОЙ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Третий Горизонт — опасное место, и порой у тебя не остаётся иного выбора, кроме как драться за собственную жизнь. Ты проходишь проверку **БЛИЖНЕГО БОЯ** каждый раз, когда пытаешься атаковать или защищаться при помощи оружия ближнего боя (или без оружия вовсе). Более подробная информация о применении этого навыка приведена в одноимённом разделе главы 3.

ОРУЖИЕ: в ближнем бою ты можешь использовать очень широкий спектр оружия — от примитивных заточек и дубин до современных виброножей и ртутных мечей. Оружие обеспечивает модификатор при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, а в случае попадания наносит гораздо больше урона, чем безоружный удар.

НОЛЬ КУБИКОВ

Если из-за модификаторов количество кубиков становится нулевым или отрицательным, проверка не становится невозможной. В данной ситуации ты должен бросить два кубика, но успешной проверка будет считаться только в том случае, если шестёрки выпадут на обоих. Да, сложно, но вполне вероятно.

ТАБЛИЦА 2.4 – СЛОЖНОСТЬ

Проверка	Модификатор
Элементарная	+3
Простая	+2
Несложная	+1
Стандартная	0
Непростая	-1
Сложная	-2
Экстремальная	-3



ПРИМЕР

Саба бежит, спасаясь от погони, и решает оторваться от преследователей, перебравшись через высокий каменный забор. Ей снова предстоит проверка проворства, но в этот раз ведущий считает, что лазанье по отвесной стене — это очень сложно (–2). Саба обладает **ЛОВКОСТЬЮ 3** и **ПРОВОРСТВОМ 1**, но из-за модификаторов ей предстоит бросить всего два кубика.

ПРИМЕР

На зов Сабы откликается её друг, старатель по имени Вáли. Его помощь позволяет Сабе бросить на один кубик больше.



РЕПУТАЦИЯ

Результат проверки влияния зависит не только от твоей репутации, но и от репутации твоего оппонента. Если твоя репутация выше, при проверке ты получаешь +1 за каждую единицу разницы. Если же твоя репутация ниже, при проверке ты получаешь -1 за каждую единицу разницы. Впрочем, репутация играет роль только в ситуациях, когда твоё общественное положение в социуме Третьего Горизонта имеет значение. Последнее слово здесь остаётся за ведущим.

РЫЧАГИ ВЛИЯНИЯ

При проверках влияния ты получаешь модификатор +1 за каждый из этих факторов:

- ☉ На твоей стороне больше народу, чем на стороне твоего оппонента.
- ☉ Оппонент может выполнить твою просьбу безо всякого труда.
- ☉ Оппонент ранен.
- ☉ В прошлом ты уже помогал своему оппоненту.
- ☉ Ты приводишь очень убедительные аргументы (по мнению ведущего).

При проверках влияния ты получаешь модификатор -1 за каждый из этих факторов:

- ☉ На твоей стороне меньше народу, чем на стороне твоего оппонента.
- ☉ То, о чём ты просишь, чревато для оппонента крупными неприятностями и/или материальными затратами.
- ☉ Оппонент не получит ничего, если поможет тебе.
- ☉ Между тобой и твоим оппонентом имеется недопонимание (языковое, культурное и т. п.).
- ☉ Ты пытаешься оказывать влияние на оппонента, который находится за рамками ближней дистанции (см. стр. 28).

ВЛИЯНИЕ (ЭМПАТИЯ)

Ложь, убеждение, угрозы, обольщение и соблазнение — вот лишь немногие инструменты, с помощью которых можно заставить другого человека принять твою точку зрения. В любом случае это встречные проверки, в которых твоё влияние противопоставляется влиянию оппонента. При проверке также следует учитывать обстоятельства дискуссии (см. «Рычаги влияния» слева) и репутацию её участников.

Манипулирование группами: когда тебе нужно оказать влияние на группу людей, тебе обычно приходится иметь дело только с их лидером (не забудь учесть модификатор -1, если численное превосходство на стороне оппонента). Договорись с ним — и остальные последуют за своим предводителем. Гораздо сложнее, если у группы нет лидера, — в этом случае тебе придётся иметь дело с каждым её членом по отдельности.

✱ Провал

Оппонент отказывается тебя слушать и игнорирует все твои требования. Он может даже атаковать тебя, если ты его спровоцируешь.

✱ Условный успех

У твоего оппонента есть выбор — сделать так, как ты хочешь, или перейти к насилию. Однако, согласившись поступить по-твоему, он может потребовать что-нибудь взамен (все детали остаются на откуп ведущему). Согласиться на встречное предложение или отказаться от сделки — решать тебе.

✱ Безусловный успех

Оппонент настолько поражён силой твоего характера, что безоговорочно принимает твоё предложение. Если хочешь, можешь даже нанести урон рассудку оппонента. Количество полученных им пунктов стресса в этом случае будет равно количеству выпавших у тебя шестёрок.



ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Выжить на суровых просторах Третьего Горизонта нелегко. Бывалый путешественник, избороздив все его уголки, сможет повидать всё: от удрушливо-жарких джунглей до ледяных пустынь, от неприступных горных пиков до бездонных океанских глубин. Освоив этот навык, ты научишься строить надёжные убежища, добывать пищу и воду, ориентироваться по звёздам в небе, конструировать простые ловушки, охотиться и рыбачить. Пройди проверку **ВЫЖИВАНИЯ**, когда путешествуешь по поверхности планеты вдали от благ цивилизации.

* **Провал**

Ты заблудился или не смог раздобыть пищи и питьевой воды.

* **Условный успех**

Тебе удаётся сделать что-то одно: правильно сориентироваться на местности; соорудить временное укрытие от непогоды; найти питьевую воду для одного человека; раздобыть пищу для одного человека.

* **Безусловный успех**

Тебе удаётся сделать что-то одно: найти короткий путь к месту назначения; устроить постоянное укрытие от непогоды; найти питьевую воду для себя и ещё 6б человек; раздобыть пищу для себя и ещё 6б человек.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

Искатели приключений в Третьем Горизонте — люди либо бдительные и осторожные, либо мёртвые. Пройди проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**, чтобы обнаружить противника, который хочет остаться незамеченным (встречная проверка, см. выше). Кроме того, **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ** понадобится тебе, если ты пытаешься разглядеть что-то издалека.

* **Провал**

Ты либо вообще не понимаешь, что именно пытаешься разглядеть, либо приходишь к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию (которую твой герой считает истинной).

* **Условный успех**

Ты хорошо видишь то, что пытаешься разглядеть, но многие подробности ускользают от твоего взора. Ведущий выдаёт тебе точную, но самую общую информацию.

* **Безусловный успех**

Ты видишь всё в мельчайших деталях и к тому же умудряешься разглядеть слабые места (если это враг или препятствие) или новый, более удобный путь к цели.

ПРОВОРСТВО (ЛОВКОСТЬ)

Когда ты прыгаешь, карабкаешься, бежишь или предпринимаешь иное действие, требующее скорости и координации, ты проходишь проверку **ПРОВОРСТВА**.

* **Провал**

Тебе не удаётся сделать то, что ты задумал — ты оступаешься, спотыкаешься, соскальзываешь и т. п. В некоторых случаях это может быть смертельно опасно. Правила, описывающие последствия падения с большой высоты, смотри на странице 43.

* **Условный успех**

Тебе с трудом удаётся сделать то, что ты задумал.

* **Безусловный успех**

Тебе с блеском удаётся сделать то, что ты задумал. Помимо самого успеха тебе удаётся получить неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — выручить товарища, создать препятствие для противника и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

СИЛА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Когда ты пытаешься поднять что-то тяжёлое, вынести раненого товарища с поля боя или сдвинуть с места заклинившую створку воздушного шлюза, ты проходишь проверку **СИЛЫ**. Если ты меришься крепостью мышц с кем-то ещё, проверка становится встречной.

* **Провал**

Ты стараешься изо всех сил, но тебе не удаётся сделать то, что ты задумал. Может, есть иной способ?

* **Условный успех**

Тебе с трудом удаётся сделать то, что ты задумал.

* **Безусловный успех**

Тебе с блеском удаётся сделать то, что ты задумал. Помимо самого успеха тебе удаётся получить неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — обрушить на противника что-нибудь тяжёлое, выручить товарища, обнаружить короткий путь к цели и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Порой проще обойти противника стороной и таким образом избежать массы неприятностей. Пройди проверку **СКРЫТНОСТИ**, если хочешь остаться незамеченным, атаковать исподтишка или устроить засаду (подробнее см. в главе 3). В любом случае это встречные проверки, в которых твоя **СКРЫТНОСТЬ** противопоставляется **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** противника.



✱ **ПРОВАЛ**

Противник замечает тебя, и ты теряешь элемент неожиданности.

✱ **УСЛОВНЫЙ УСПЕХ**

Тебе удастся остаться незамеченным, но до цели теперь придётся добираться окольными путями. Кроме того, противник может почуять неладное и начать прочёсывать окрестности.

✱ **БЕЗУСЛОВНЫЙ УСПЕХ**

Ты словно тень скользишь мимо ни о чём не подозревающих противников. Ты получишь модификатор +2 к атаке исподтишка, если предпримешь её сразу после этой проверки.

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

Если у тебя в руках вулкан-пистолет, рельсовый карабин или простой метательный нож, то при помощи этого навыка ты сможешь нейтрализовать врага на расстоянии, не рискуя заляпать кровью свой новенький кафтан. Пройди проверку **СТРЕЛЬБЫ**, чтобы попасть в цель из дистанционного оружия (см. одноимённый раздел в главе 3). Этот навык используется также при ведении огня из корабельных бортовых орудий и торпедных установок. Вся информация о космических сражениях приведена в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ОРУЖИЕ: дистанционное оружие считается снаряжением и обеспечивает тебе преимущество при проверке навыка стрельбы, точно так же, как и оружие ближнего боя даёт преимущество при проверке навыка **БЛИЖНЕГО БОЯ**. Главная разница между ними в том, что без дистанционного оружия (хотя бы камня) проверка **СТРЕЛЬБЫ** вообще невозможна. Полный арсенал дистанционного оружия описан в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ПРИ ПОИСКЕ СПРЯТАННЫХ ПРЕДМЕТОВ ПРОВЕРКИ НЕ НУЖНЫ

В игре «Кориолис. Третий Горизонт» тебе не нужно осуществлять проверки при поиске спрятанных предметов, секретных дверей и улик. Достаточно просто сказать ведущему, что ты обыскиваешь нужное место, и он опишет тебе всё, что ты там найдёшь (если, конечно, там есть что искать).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Этот раздел описывает восемь специальных навыков, для применения которых необходима хорошая профессиональная подготовка. Если значение твоего специального навыка равно нулю, ты не осуществляешь его проверку — ты просто её проваливаешь. Как и в разделе, посвящённом общим навыкам, здесь содержится краткое описание последствий, которых стоит ожидать при провале или успехе проверок. Все детали также отдаются на откуп ведущему.

ИНФОМАНТИЯ (СМЕКАЛКА)

Терминалы, сенсоры и всевозможные электронные системы на Третьем Горизонте встречаются повсеместно. Большая часть компьютеров имеет голосовое управление, но очень многие при этом пользуются сенсорными панелями и электронными стилосами, а некоторые даже киберустройствами. Большинство жителей Третьего Горизонта способно выполнять при помощи компьютеров множество стандартных операций, но проверка **ИНФОМАНТИИ** нужна, только когда дело доходит до чего-то по-настоящему серьёзного — взлома защищённых систем, изменения и написания компьютерных программ или отражения атак шпионских программ и боевых мемов. Навык **ИНФОМАНТИИ** также нужен для управления корабельными сенсорами (см. книгу «Кориолис. Третий Горизонт»).

✱ Провал

Что-то идёт не так. Результат прямо противоположен тому, на который ты надеялся.

✱ Условный успех

Ты решаешь поставленную задачу, но это отнимает у тебя больше времени, чем ты рассчитывал, а в процессе тебе приходится столкнуться с рядом непредвиденных проблем.

✱ Безусловный успех

Ты с блеском решаешь поставленную задачу. Помимо самого успеха тебе удастся получить неожиданный, но полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).

ЛИДЕРСТВО (ЭМПАТИЯ)

Ты командир корабля или воинского отряда. В чрезвычайных ситуациях именно ты принимаешь решения, и кому как не тебе знать, что главная твоя сила — это твои люди. Твоя задача — сделать так, чтобы твои товарищи работали сообща. В единстве — сила.

Во время космических сражений **ЛИДЕРСТВО** действует иначе, но в обычном бою оно используется для того, чтобы помогать союзникам (см. стр. 16). При проверке **ЛИДЕРСТВА** каждая выпавшая на кубиках шестёрка обеспечит модификатор +1 любому, кто подчинится приказу. Успешными проверками **ЛИДЕРСТВА** также можно помочь другим восстановить утраченные пункты рассудка (подробности см. в главе 3).

МЕДИКУРГИЯ (СМЕКАЛКА)

Ты медикург, специалист, сведущий в искусстве исцеления больных, раненых и скорбных разумом. Опытный медикург также способен проводить пластические операции и заниматься биоконструированием. Кроме того, ты досконально знаешь все тонкости обращения с медицинским оборудованием вроде биосканеров, корабельных медотсеков или р-комплектов.

Главное предназначение этого навыка — лечение и спасение раненых (подробности см. в главе 3). Кроме того, медикурги могут восстанавливать пункты рассудка, проводить диагностику, давать судебно-медицинские заключения, а также распознавать и лечить психические заболевания.

✱ Провал

Ты или понятия не имеешь, что с твоим пациентом, или ставишь ему неправильный диагноз. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию (которую твой герой считает истинной).

✱ Условный успех

Ты примерно понимаешь, с чем имеешь дело. Ведущий выдаёт тебе точную, но самую общую информацию.

✱ Безусловный успех

Ты ставишь точный диагноз и вспоминаешь важные детали, которые обеспечивают тебе полезный дополнительный эффект.

МУДРОСТЬ (ЭМПАТИЯ)

Ты — мудрец и книгоуч, знаток великого множества фактов и историй. Ты провёл немало времени за изучением Третьего Горизонта и культуры его многолюдных сообществ, и теперь знаешь очень многое о людях: их традициях, верованиях и предрассудках; о мирах, в которых этим людям выпало жить; о формах, которые принимает на этих планетах жизнь. Пройди проверку **МУДРОСТИ**, чтобы вспомнить что-нибудь крайне специфическое: формулу приветствия, принятую среди куанских согобов, направление торговых маршрутов, пролегающих через Саламские равнины Алголя, можно ли отогнать бокора молитвой и т. п. Если у тебя имеется доступ к древним книгам, базам данных или инфологам «Фонда», ты получаешь положительный модификатор при проверке **МУДРОСТИ**.

✱ Провал

Ты не помнишь или ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию (которую твой герой считает истинной).

✱ Условный успех

Ты обладаешь знаниями по теме, но очень поверхностными. Ведущий выдаёт тебе точную, но самую общую информацию.



✱ БЕЗУСЛОВНЫЙ УСПЕХ

В этой теме ты чувствуешь себя как рыба в воде. Ведущий выдаёт тебе самую полную информацию, а также сведения, которые обеспечат тебе полезный дополнительный эффект.

НАУКА (СМЕКАЛКА)

Ты учёный, сведущий во всевозможных науках: от астрофизики и планетологии до генетики и социоарифметики. Пройди проверку **НАУКИ**, чтобы совершить нечто требующее глубоких научных познаний: рассчитать прыжок сквозь ворота, найти залежи ксенона на ледяной мегапланете и т. п. Если у тебя есть доступ к соответствующим базам данных, ты получаешь положительный модификатор при проверке **НАУКИ**.

✱ ПРОВАЛ

Ты не помнишь или ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию (которую твой герой считает истинной).

✱ УСЛОВНЫЙ УСПЕХ

Ты обладаешь знаниями по теме, но очень поверхностными. Ведущий выдаёт тебе точную, но самую общую информацию.

✱ БЕЗУСЛОВНЫЙ УСПЕХ

В этой теме ты чувствуешь себя как рыба в воде. Ведущий выдаёт тебе самую полную информацию, а также сведения, которые обеспечат тебе полезный дополнительный эффект.

ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВКОСТЬ)

Ты един со своим кораблём. Ты ведёшь многотонную металлическую громадину сквозь Межзвёздную Тьму, ледяные ветра и песчаные бури, и твоё мастерство — единственный залог того, что все вы благополучно доберётесь до пункта назначения. Этот навык нужен для управления любым видом транспорта: от вездеходов и тягачей до гравилётов и космических кораблей. Пройди дополнительную проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**, если во время вождения предпринимаяешь какой-нибудь рискованный манёвр.

Правила пилотирования во время космических сражений смотри в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

✱ ПРОВАЛ

Манёвр не удаётся. В зависимости от обстоятельств это обычно заканчивается либо позором, либо смертью.

✱ УСЛОВНЫЙ УСПЕХ

Тебе удаётся провести задуманный манёвр, но с большим трудом.

✱ БЕЗУСЛОВНЫЙ УСПЕХ

Тебе с блеском удаётся задуманный манёвр. Помимо этого, ты получаешь неожиданный, но довольно полезный дополнительный эффект — выручаешь товарища, создаёшь препятствие для противника и т. п. Все детали отдаются на откуп ведущему.

ПСИХОМИСТИЦИЗМ (ЭМПАТИЯ)

За последние несколько лет сильно участились слухи о повсеместном «пробуждении» мистиков, людей со сверхъестественными способностями. Реакция не заставила себя долго ждать: часть религиозных сообществ (в зависимости от особенностей доктрины) открыла на них настоящую охоту, часть — начала почитать как святых. В новостных выпусках «Глашатая» регулярно мелькают репортажи с заседаний Совета, где на высшем уровне ведутся жаркие дебаты на тему легализации мистиков и контроля их невероятных способностей.

Каждая мистическая практика считается отдельным достоинством (см. книгу «Кориолис. Третий Горизонт»). Пройди проверку **ПСИХОМИСТИЦИЗМА**, если хочешь применить мистическую практику. Каждый раз, когда мистическая практика срабатывает, ведущий получает один пункт тьмы.

✱ Провал

Мистическая практика срабатывает, но не так, как было задумано, — даёт ложную информацию или приводит к какому-нибудь нежелательному эффекту. Детали остаются на откуп ведущему.

✱ Условный успех

Сконцентрировавшись на потоках таинственных духовных энергий, ты добиваешься результата — мистическая практика срабатывает как было задумано.

✱ Безусловный успех

Могучий поток сверхъестественной энергии переполняет твой разум. Мистическая практика срабатывает и при этом влечёт за собой полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).

ТЕХНОЛОГИКА (СМЕКАЛКА)

Многие склонны воспринимать сложные механизмы и электронику как нечто загадочное, почти магическое, но ты, в отличие от многих, точно знаешь принципы их работы и устройства. Этот навык нужен для обращения с различными машинами, механизмами, электроникой и взрывчатыми веществами. С его помощью можно починить всё что угодно — от крохотного датчика до космического корабля. Кроме того, технологика просто необходима, если ты хочешь что-нибудь взорвать и остаться при этом в живых.

✱ Провал

Что-то идёт не так. Результат прямо противоположен тому, на который ты надеялся.

✱ Условный успех

Ты решаешь поставленную задачу, но она отнимает у тебя больше времени, чем ты рассчитывал, а в процессе тебе приходится столкнуться с рядом непредвиденных проблем.

✱ Безусловный успех

Ты с блеском решаешь поставленную задачу. Помимо самого успеха тебе удаётся получить неожиданный, но полезный дополнительный эффект (по усмотрению ведущего).



ПОНИМАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Во время путешествий по Третьему Горизонту ты можешь столкнуться с самыми необыкновенными и загадочными артефактами. У каждого артефакта имеются определённые требования к наличию тех или иных навыков и достоинств — лишь обладая ими, можно отличить артефакт от простой безделушки (или, например, камня). Ты, игрок, конечно, можешь и догадаться, что вещь не так проста, как кажется, но то, что известно тебе, далеко не всегда известно твоему персонажу. Чтобы выяснить, как использовать артефакт, потребуется проверка науки. У каждого игрока только одна попытка. В следующий раз вы сможете попробовать только после того, как ваши персонажи соберут об этом предмете больше информации. Или вы можете просто надеяться, что его природу вам раскроет ведущий в лице одного из его персонажей.





ГЛАВА 3

СРАЖЕНИЯ

Мы не знаем, кем был этот солдат. Мы не знаем ни его имени, ни возраста, ни даже пола, и всё же Неизвестный Легионер — один из самых прославленных солдат Третьего Горизонта. Убитый в ходе печально известного Шахурского инцидента, Неизвестный Легионер ныне является воплощением идеи величайшего самопожертвования. Для кого-то — священный символ, для кого-то — очередная жертва кровавого безумия войны.

Эбрах'им Каакрав'ала,
Войны и конфликты, 12–56 ц. к.

Третий Горизонт — гигантский плавильный котёл культур, народов и фракций, стремящихся к одной-единственной цели — владычеству над звёздами. Порой возникающие между ними конфликты заканчиваются кровопролитием. Рано или поздно кто-нибудь неизбежно наставит оружие и на тебя — или обстоятельства вынудят тебя сделать это первым.

Однако не стоит забывать, что сражения — дело крайне опасное, и любое из них может стать для твоего персонажа последним. Так что прежде чем переходить к насилию, задай себе вопрос — стоит ли игра свеч?

РАУНДЫ, ХОДЫ И ИНИЦИАТИВА

Любое сражение делится на раунды. Раунд, в свою очередь, на ходы участников сражения. Сражение начинается, когда любой из героев атакует противника или когда противник атакует любого из персонажей игроков. Прежде всего необходимо определить очерёдность хода бойцов — их инициативу.

✱ ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Бросьте по кубику за всех участников сражения, как вольных, так и невольных. Выпавший на кубике результат — значение инициативы для этого персонажа. Оставьте эти кубики перед собой на столе или запишите куда-нибудь полученное значение. За персонажей ведущего кубики бросает сам ведущий. Инициатива определяет очерёдность хода — чем выше значение инициативы, тем раньше наступает черёд персонажа совершать свой ход. В случае ничьей определите очерёдность хода случайным образом (бросьте ещё по одному кубику, только на этот раз безо всяких модификаторов — у кого больше, тот и ходит раньше). После того как все участники сражения сделают свои ходы, раунд сражения завершается, и начинается следующий. Обрати внимание, что осуществлять проверку инициативы нужно только в начале первого раунда, и если её значение не меняется в результате тех или иных внешних факторов, оно остаётся прежним до конца сражения.

Время: с точки зрения персонажей каждый раунд сражения длится около 10–20 секунд.

Группы персонажей: если в сражении участвует группа персонажей ведущего, обладающих одинаковыми параметрами, можно осуществить одну общую для них проверку инициативы. Это позволит определить очерёдность хода сразу всей группы и при этом сэкономить массу времени. Конечно, ведущий волен самостоятельно определять, кто из участников этой группы ходит первым, а внешние факторы, влияющие на инициативу отдельных персонажей, действуют в индивидуальном порядке, а не на всю группу разом.

✱ ПОВЫШЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Проверка инициативы осуществляется только один раз, однако возможность повысить выпавшее значение у тебя всё-таки есть:

- ✱ Внезапная атака (см. ниже) даёт +2 к значению твоей инициативы, но только в первом раунде сражения.
- ✱ Достоинство опытный воин при проверке инициативы позволяет бросить два кубика и выбрать тот, на котором выпал лучший результат.
- ✱ Предприняв соответствующее действие (см. ниже), ты можешь переместиться на более выгодную позицию и тем самым повысить значение своей инициативы. Новое значение вступит в силу в начале следующего раунда и, если на него не повлияют другие внешние факторы, сохранится до конца сражения.
- ✱ Значение инициативы может подняться благодаря особенно хорошему результату при проверке подходящего навыка, аналогично пункту выше.
- ✱ Некоторые виды оружия могут повысить значение твоей инициативы на один раунд. Воспользовавшись этим преимуществом, ты обязан атаковать оружием, которое его обеспечивает. Если ты не можешь этого сделать, ты пропускаешь ход, не предпринимая вообще никаких действий.

✱ ПОНИЖЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

В начале хода, прежде чем предпринимать какие-либо действия, ты можешь понизить значение инициативы своего персонажа настолько, насколько сочтёшь нужным, — изменения вступают в силу немедленно. Когда до тебя вновь доходит очередь, ты можешь либо начать действовать, либо повторно прибегнуть к тактике выжидания, снова понизив значение инициативы. Однако помни — упустить инициативу легко, сложнее отыграть её обратно (см. выше).

Некоторые дополнительные эффекты особенно успешных атак позволяют понижать значение инициативы противника.



ДЕЙСТВИЯ

В начале каждого раунда ты получаешь 3 пункта действия.

Продолжительное действие стоит 3 пункта действия, стандартное — 2, быстрое — 1, свободное — 0. Иными словами, за ход ты можешь предпринять максимум одно продолжительное действие, три быстрых, или одно стандартное и одно быстрое. Свободных действий можно предпринять сколько угодно. Обычно все свои действия персонаж предпринимает в свой ход, одно за другим; единственное исключение из этого правила — ответные действия (см. ниже). Израсходованные пункты действия восстанавливаются в начале каждого раунда.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (3 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ)

- * Произвести прицельный выстрел.
- * Выпустить очередь из автоматического оружия.
- * Оказать медицинскую помощь.
- * Применить устройство.
- * Применить мистическую практику.

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (2 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ)

- * Атаковать в ближнем бою.
- * Выстрелить из дистанционного оружия.
- * Перезарядить оружие.
- * Протаранить цель транспортным средством.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ)

- * Переместиться на расстояние до 10 метров (до значения параметра скорости персонажа).
- * Занять место в укрытии.
- * Встать из положения лёжа.
- * Подготовить оружие к бою.
- * Подобрать предмет.
- * Защититься от атаки в ближнем бою.
- * Провести внеочередную атаку в ближнем бою.
- * Провести быструю атаку в ближнем бою.
- * Выстрелить навскидку.
- * Взять под контроль сектор обстрела.
- * Занять место в транспортном средстве.
- * Завести транспортное средство.
- * Пилотировать транспортное средство.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (0 ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЯ)

Большая часть свободных действий — это, по сути, не действия вообще, а пассивные проверки в ответ на действия других персонажей.

- * Защититься при помощи надетой брони.
- * Пройти иницированную противником встречную проверку.
- * Перекинуться с товарищем парой слов.



КОЛОДА ЛИКОВ

Очередность хода можно определять не только с помощью кубиков, но и с помощью Колоды Ликов (продается отдельно). «Десятки» определяют значение инициативы, а «единицы» нужны затем, чтобы выяснить, кто из персонажей с одинаковым значением инициативы ходит раньше. Вытянутые карты после сражения возвращаются обратно в колоду.

ПРИМЕР

Саба сражается с воином-согоем где-то в гуще куанских джунглей. Она проходит проверку инициативы (на кубике выпадает шестёрка) и прибавляет к результату +1 (за вибронож, который сжимает в руке). Инициатива Сабы равна 7, и она ходит первой, памятуя о том, что в этот раз она обязана атаковать противника при помощи виброножа, — в противном случае ей придётся пропустить свой ход.

ТАБЛИЦА 3.1 – ПУНКТЫ ДЕЙСТВИЯ

Действие	Пункты действия
Продолжительное	3
Стандартное	2
Быстрое	1
Свободное	0



✱ ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Обычно персонаж совершает действия, когда начинается его ход, но из этого правила есть несколько исключений. Эти исключения называются ответными действиями и бывают трёх типов:

- ✱ Защита в ближнем бою.
- ✱ Внеочередная атака.
- ✱ Атака цели в секторе обстрела.

Эти действия описаны ниже, в разделах «Ближний бой» и «Стрельба» соответственно.

Для того чтобы предпринять ответное действие, нужно потратить соответствующее количество пунктов действия. Если ты предпринимаяешь ответные действия до начала своего хода, то просто тратишь на них имеющиеся у тебя пункты действия. Чтобы иметь возможность предпринимать ответные действия после окончания хода, нужно закончить ход с неиспользованными пунктами действия. Персонаж ведущего может предпринять ответное действие, только если ведущий потратит 1 пункт тьмы.

✱ Помощь

Помощь другому персонажу с продолжительным действием считается продолжительным действием. Помощь другому персонажу со стандартным или быстрым действием считается стандартным действием.

ДИСТАНЦИЯ

Дистанцию, отделяющую тебя от твоего противника во время сражения, можно условно разделить на четыре ступени:

- ✱ Ближняя — до 2 метров.
- ✱ Средняя — до 20 метров.
- ✱ Дальняя — до 100 метров.
- ✱ Предельная — до 1500 метров.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и рамки всех предыдущих ступеней.

ТЕМНОТА И НУЛЕВАЯ ВИДИМОСТЬ

Если сражение происходит в темноте или в условиях нулевой видимости (например, в густом дыму), то для начала тебе нужно определить местоположение противника, пройдя проверку **наблюдательности** (свободное действие). В случае успеха ты можешь атаковать его как обычно, но при проверках атаки будет действовать дополнительный модификатор -3.

Кроме того, при перемещении в темноте и условиях нулевой видимости скорость персонажа уменьшается вдвое.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для того чтобы переместиться во время сражения, необходимо предпринять быстрое действие, которое позволит продвинуться

на расстояние, равное показателю скорости персонажа (обычно он равен 10 метрам). Существуют достоинства, которые увеличивают этот показатель, а многие звери и почти все транспортные средства двигаются значительно быстрее. Во время сражения важно представлять, где находится каждый его участник: можешь держать приблизительную картину в голове, но при желании, конечно, стоит использовать тактическую карту. Если ты не уверен, что представляешь всё правильно, лучше уточни у ведущего *до того, как начать действовать*.

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ: при перемещении по пересечённой местности (например, по густому подлеску, по колено в снегу или по пояс в воде) скорость персонажа уменьшается вдвое.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОЛЗКОМ: при перемещении ползком скорость персонажа уменьшается вдвое.

БЕСШУМНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: когда персонаж перемещается, стараясь не шуметь, его скорость уменьшается вдвое.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВСЛЕПУЮ: когда персонаж перемещается вслепую (например, в темноте или густом тумане), он вынужден ступать крайне осторожно — его скорость уменьшается вдвое.

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Зачастую для того чтобы победить, нужно атаковать, когда враг меньше всего этого ожидает.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА: если, по мнению ведущего, ты застаёшь врага врасплох своей атакой, то в первом раунде сражения ты получаешь +2 к значению своей инициативы.

АТАКА ИСПОДТИШКА: если ты незаметно подкрадываешься к жертве, прежде чем её атаковать, это называется атакой исподтишка. Для того чтобы её предпринять, ты должен пройти проверку **СКРЫТНОСТИ** (только одну — вне зависимости от расстояния между тобой и жертвой) с модификатором, который зависит от того, насколько близко ты хочешь подобраться (см. таблицу 3.2). Если ты желаешь атаковать в ближнем бою, тебе нужно подобраться к противнику на ближнюю дистанцию.

Если эта проверка окажется неудачной, противник заметит тебя, и сражение начнётся как обычно. Если же проверка **СКРЫТНОСТИ** окажется успешной, то до начала сражения ты получишь возможность предпринять «бесплатное» стандартное действие. Обрати внимание, что это стандартное действие ты не можешь «разменять» на два быстрых.

Если несколько персонажей захотят предпринять совместную атаку исподтишка, каждый из них должен проходить проверку **СКРЫТНОСТИ** самостоятельно. Если хотя бы одна из этих проверок окажется неудачной, противники заметят всех персонажей, и сражение начнётся как обычно.

ЗАСАДА: засада — это особый вид атаки исподтишка, при которой ты не крадёшься к противнику, а наоборот, затаившись, ждёшь, когда он подойдёт поближе. Все участники засады должны осуществлять проверку **СКРЫТНОСТИ** самостоятельно, как описано выше, но в данном случае все они получают модификатор +2, поскольку движутся не они, а их жертвы.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Когда группа персонажей ведущего работает сообща, они могут предпринять групповую атаку по правилам помощи (см. стр. 16): каждый член группы обеспечивает при проверке атаки модификатор +1 (вплоть до максимума +3 за трёх персонажей). Такой подход может сильно облегчить жизнь ведущему.



ПРИМЕР

Саба небоеспособна, и её друг Вали пытается оказать ей первую помощь, вкатив ударную дозу м-стима. Вали не слишком хороший медикург (МЕДИКУРГИЯ 2), так что зовёт на помощь Циллу (МЕДИКУРГИЯ 2). Теперь, если Вали захочет осуществить проверку МЕДИКУРГИИ, чтобы стабилизировать состояние Сабы, он получит модификатор +1 за помощь со стороны Циллы. Оказание первой помощи — продолжительное действие, причём как для Вали, так и для Циллы.



ТАБЛИЦА 3.2 – ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Дистанция	Модификатор
Ближняя	–2
Средняя	+0
Дальняя	+2
Предельная	+4

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

На сайте издательства Studio 101 (<http://studio101.ru>) можно скачать тактические карты с изображением пустыни и базарной площади. Используй их, если хочешь точно знать взаиморасположение участников сражения. Изображающие персонажей фишки или фигурки перемещаются по нанесённым на карты чёрным (или белым) точкам. Расстояние между любыми соседними точками — два метра (ближняя дистанция). Два персонажа не могут занимать одну и ту же точку.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда противник находится в рамках ближней дистанции от твоего персонажа и знает, что тот рядом, считается, что они вовлечены друг с другом в ближний бой, и при этом неважно, атаковали они друг друга или нет — всё зависит именно от дистанции.

В ближнем бою ты можешь атаковать холодным оружием или без оружия вовсе. В большинстве случаев это стандартное действие и проверка **БЛИЖНЕГО БОЯ**. Тот, на кого направлена эта атака, может либо принять удар, либо попытаться защититься (если, конечно, у него остались неиспользованные пункты действия). Если от атаки в ближнем бою пытается защититься один из персонажей ведущего, то ведущий должен потратить 1 пункт тьмы.

ПОЛОЖЕНИЕ ЛЁЖА: чтобы атаковать другого персонажа в ближнем бою, персонаж должен твёрдо стоять на ногах. Если он лежит, ему придётся сначала встать (*быстрое действие*).

СНАРЯЖЕНИЕ: оружие может обеспечить модификатор при проверке ближнего боя. Этот модификатор называется модификатором снаряжения.

* БЫСТРАЯ АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Ты можешь пожертвовать точностью атаки в обмен на скорость. Предпринимая быструю атаку, ты получаешь -2 при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, но при этом сама атака считается быстрым действием (*1 пункт действия*), а не стандартным (*2 пункта действия*), как обычно. Быструю атаку в ближнем бою можно провести, только если у персонажа лёгкое оружие (или он вообще безоружен).

* ВНЕОЧЕРЕДНАЯ АТАКА

Если противник, вовлечённый в ближний бой с твоим персонажем, пытается разорвать дистанцию, например, отступить, то ты, если хочешь, можешь провести по нему одну внеочередную атаку.

Она считается быстрым ответным действием (*1 пункт действия*), и ты получаешь модификатор $+2$ при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, но в остальном это самая обыкновенная атака в ближнем бою.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ты можешь провести внеочередную атаку по противнику, который, предприняв действие перемещения, оказывается в рамках ближней дистанции от твоего персонажа, но не останавливается, а продолжает двигаться дальше (иными словами — пробегает мимо).

✱ **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ**

Если проверка **БЛИЖНЕГО БОЯ** оказывается успешной, твоя атака попадает в цель и наносит соответствующий урон (см. ниже). Однако если при проверке выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты в расчёте одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

- ✱ **УВЕЛИЧЕНИЕ УРОНА:** атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- ✱ **ТРАВМА:** противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю травматического порога твоего оружия. Каждая дополнительная шестёрка даёт шанс сделать травму более тяжёлой.
- ✱ **УСТРАШЕНИЕ:** твои действия вселяют в противника страх. Он получает 1 пункт стресса (см. стр. 36). Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- ✱ **ПОВЫШЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ:** ты занимаешь более выгодную позицию для следующей атаки и получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- ✱ **РАЗОРУЖЕНИЕ:** твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках (если их несколько, ты сам выбираешь, какой именно). Упавший предмет можно поднять (*быстрое действие*).
- ✱ **ЗАХВАТ:** ты берёшь противника в захват (см. ниже).

✱ **ЗАХВАТ**

В качестве дополнительного эффекта к особо удачной проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ** ты можешь взять своего противника в захват. Чтобы освободиться, ему понадобится одолеть тебя во встречной проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**. Для персонажа в захвате эта проверка считается стандартным действием, а для того, кто его схватил, — свободным. Более того, пока персонаж не освободится, это действие — единственное, которое он может предпринимать.

УДУШАЮЩИЙ ПРИЁМ: пока ты удерживаешь противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное тебе активное действие. Удушающий приём считается обычной атакой в ближнем бою (*стандартное действие*), но при этом обладает тремя отличительными особенностями:

- ✱ Ты не можешь использовать оружие (атака наносит безоружный урон, который обычно равен 1).
- ✱ Проводя удушающий приём, ты получаешь +2 при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**.
- ✱ Противник не может защититься от этой атаки.

✱ **ЗАЩИТА**

Помни, что твой противник может попытаться защититься от твоей атаки, а ты сам можешь попытаться защититься, когда атакуют тебя. В любом случае боец должен объявить, что намерен защищаться, до того, как противник пройдёт проверку **БЛИЖНЕГО БОЯ**.

Защита — это быстрое ответное действие (см. выше), и это значит, что ты можешь защищаться от вражеских атак, даже если твой ход ещё не наступил или уже закончился (главное, чтобы у тебя оставались неиспользованные пункты действия). Кроме того, персонажи ведущего могут защищаться, только если ведущий потратит 1 пункт тьмы.

Если ты защищаешься, пройди проверку **БЛИЖНЕГО БОЯ** одновременно с противником. Каждую выпавшую шестёрку ты можешь обменять на различные дополнительные эффекты в расчёте одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

- ✱ **БЛОК:** ты нейтрализуешь одну из выпавших у противника шестёрок. Если шестёрок после этого не остаётся, ты успешно отражаешь его атаку без вреда для себя. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- ✱ **КОНТРАТАКА:** ты предпринимаешь контратаку и наносишь противнику урон своим оружием. Ты не можешь потратить дополнительные шестёрки, чтобы увеличить урон от своей контратаки.
- ✱ **ТРАВМА:** противник получает травму. Травматический порог твоего оружия во время защиты увеличивается на единицу. Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма будет более тяжёлой.
- ✱ **РАЗОРУЖЕНИЕ:** твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках, но только после того, как завершится атака, от которой ты в данный момент пытаешься защититься.
- ✱ **ПОВЫШЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ:** ты получаешь +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу либо в этом раунде (если твой ход ещё не настал), либо в начале следующего раунда (если ты уже закончил свой ход). Этот эффект можно выбрать несколько раз.

Обрати внимание, что ты можешь контратаковать, не блокируя при этом вражеский удар. В этом случае считается, что вы с противником наносите друг другу урон одновременно.

Кроме того, помни, что защита от атаки в ближнем бою — быстрое действие, на осуществление которого нужно потратить 1 пункт действия. Если ты защищаешься до начала своего хода, то просто тратишь имеющиеся у тебя пункты действия, но для того, чтобы иметь возможность защищаться после окончания хода, нужно завершить его с неиспользованными пунктами действия. Иными словами, если врагов будет слишком много, ты не сможешь защититься от всех.

ОРУЖИЕ: если противник атакует тебя оружием, а ты, в свою очередь, безоружен, ты получаешь модификатор -2 при проверках **БЛИЖНЕГО БОЯ** во время защиты.



ПРИМЕР

Саба атакует воина-согой виброножом и при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ** получает две шестёрки на шести кубиках. Первая шестёрка означает, что воин-согой получает 2 пункта урона от удара виброножом. Вторую Саба тратит на проведение захвата. Раненый дикарь пытается высвободиться, прибегнув к встречной проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**, но проигрывает. Наступает следующий раунд, и Саба проводит удушающий приём (+2 при проверке **БЛИЖНЕГО БОЯ**). Она бросает 8 кубиков, и на них выпадает целых три шестёрки! Согой находится в захвате и не может защищаться, так что Саба меняет обе «лишние» шестёрки на увеличение урона. Согой получает ещё 3 пункта урона, дёргается и затихает — теперь он небоеспособен.



ТАБЛИЦА 3.3 – ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанция	Модификатор
Ближняя	-3/+3
Средняя	+0
Дальняя	-1
Предельная	-2
За рамками эффективной дистанции оружия	-3

СТРЕЛЬБА

Атакуя врага издали, ты проходишь проверку **СТРЕЛЬБЫ**. Помимо желания тебе понадобится какое-нибудь дистанционное оружие, хотя бы простой камень.

У каждого дистанционного оружия имеется эффективная дистанция стрельбы — это ступень дистанции, в рамках которой оружие сохраняет свою способность эффективно поражать цель. Если цель находится за рамками этой ступени, но в рамках следующей, при проверке стрельбы действует дополнительный модификатор -3. Цель, которая находится ещё дальше, недостижима для данного оружия.

УКРЫТИЕ: персонажи не могут защищаться от дистанционных атак, поэтому, когда в воздухе начинают свистеть пули, самым разумным действием является поиск укрытия (см. стр. 37).

БЛИЖНИЙ БОЙ: если стрелок вовлечён в ближний бой, при проверке **СТРЕЛЬБЫ** действует модификатор -3 (сложно целиться, когда враг только и ждёт момента, чтобы проткнуть тебя какой-нибудь острой железкой).

✱ АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Некоторые виды стрелкового оружия позволяют стрелять длинными очередями, обрушивая на противника настоящий шквал смертоносного огня. Этот вид дистанционной атаки имеет ряд отличительных особенностей:

- ✱ Атака считается продолжительным действием (3 пункта действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно.
- ✱ Цель атаки должна находиться на дальней дистанции (или ближе).
- ✱ Ты получаешь модификатор -2 при проверке **СТРЕЛЬБЫ**.
- ✱ Вне зависимости от того, оказалась ли эта проверка успешной, ты можешь продолжать бросать дополнительные кубики, по одному за раз — полученные таким образом шестёрки прибавляются к тем, что выпали при проверке **СТРЕЛЬБЫ**. Однако если на дополнительном кубике выпадает единица, у тебя заканчиваются боеприпасы. Прежде чем вновь открывать огонь из этого оружия, его нужно перезарядить.

СТАЦИОНАРНОЕ ОРУЖИЕ: ленточное питание, централизованное энергоснабжение — у тяжёлого оружия, установленного на транспортных средствах и в фортификационных сооружениях, обычно нет никаких проблем с боеприпасами. Правила стрельбы очередями из стационарного оружия работают как обычно, но единица, выпавшая на дополнительном кубике, вынуждает стрелка прекратить огонь, чтобы вновь навести оружие на цель — боеприпасы при этом не заканчиваются, так что перезаряжать его в ходе сражения не нужно.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ: при стрельбе очередями ты можешь распределить выпавшие шестёрки между несколькими целями. Обрати внимание, что ты вправе сделать это уже после того, как пройдёшь проверку и бросишь дополнительные кубики за автоматический огонь. Одна шестёрка означает, что выбранная цель получает урон от твоего оружия. Дополнительные шестёрки, потраченные на ту же цель, позволяют выбрать дополнительные эффекты атаки как обычно. Каждая следующая цель

должна находиться в рамках ближней дистанции от предыдущей. Ты можешь распределить шестёрки между любым количеством дополнительных целей.

* **ВЫСТРЕЛ НАВСКИДКУ**

Если времени целиться нет вовсе, всегда можно начать палить от бедра. При проверке стрельбы действует модификатор -2 , но сама проверка считается быстрым действием (1 пункт действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно. При этом выстрел навскидку имеет две отличительные особенности:

- * Выстрел навскидку можно произвести только в цель, находящуюся в рамках средней дистанции.
- * Если ты производишь три выстрела навскидку за один ход, у тебя заканчиваются боеприпасы. Прежде чем вновь открывать огонь из этого оружия, его нужно перезарядить.

* **ДИСТАНЦИЯ ДО ЦЕЛИ**

Чем дальше цель, тем сложнее в неё попасть.

- * Если цель находится на дальней дистанции, стрелок получает модификатор -1 .
- * Если цель находится на предельной дистанции, стрелок получает модификатор -2 .
- * Если цель, находящаяся на ближней дистанции, обездвижена или не знает, где стрелок, тот получает модификатор $+3$.

* **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ**

Если проверка стрельбы оказывается успешной, твоя атака попадает в цель и наносит соответствующий урон (см. ниже). Однако если при проверке выпадает больше одной шестёрки, ты получаешь возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты в расчёте одна шестёрка — один эффект (если не сказано обратного).

- * **УВЕЛИЧЕНИЕ УРОНА:** атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- * **ТРАВМА:** противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество шестёрок, равное показателю травматического порога твоего оружия. Каждая дополнительная шестёрка повышает вероятность того, что травма окажется более тяжёлой.
- * **ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ:** свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 пункт стресса (см. стр. 36). Если ты подавляешь противника автоматическим огнём, он получает 2 пункта стресса. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- * **ПОВЫШЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ:** ты занимаешь более выгодную позицию для следующей атаки и получаешь $+2$ к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз.
- * **РАЗОРУЖЕНИЕ:** твой противник роняет оружие или другой предмет, который держит в руках (если их несколько, ты сам выбираешь, какой именно). Упавший предмет можно поднять (быстрое действие).





ПРИМЕР

В трущобах куанского Конгломерата Саба подстерегла целая банда наёмников. Вскинув свой вулкан-карабин, Саба берёт на мушку одного из засевших на крыше громил и проходит проверку **СТРЕЛЬБЫ**, бросая 7 кубиков (**ЛОВКОСТЬ 3; СТРЕЛЬБА 3; +1** — модификатор снаряжения вулкан-карабина). На кубиках выпадают две шестёрки — первая шестёрка означает, что противник Сабы получает 3 пункта урона от попадания из вулкан-карабина; вторую шестёрку Саба тратит на то, чтобы разоружить врага — раненый наёмник роняет свою винтовку, и та, грохоча, скатывается с крыши и падает на мостовую.



ПРИМЕР

Саба ныряет за стену, но ответный огонь быстро смолкает, и четверо наёмников, прыгнув с крыши, с воплями бросаются на приступ. Сабе ничего не остаётся, кроме как встретить нападающих длинной очередью из верного вулкан-карабина. Она бросает 6 кубиков (**ЛОВКОСТЬ 3; СТРЕЛЬБА 3; +1** — модификатор снаряжения вулкан-карабина; **+1** — модификатор за упор оружия во время стрельбы; **-2** — модификатор за автоматический огонь). Вот это невезение — на кубиках ни одной шестёрки! Саба возносит молитву Судье и бросает кубики ещё раз, а ведущий получает пункт тьмы. Две шестёрки! Саба распределяет эти шестёрки между двумя целями, благо все четверо наёмников бегут плотной толпой в рамках ближней дистанции друг от друга. Теперь Саба начинает бросать кубики за автоматический огонь. На первом выпадает четвёрка — попадания нет, но это не единица, так что Саба продолжает жать на спусковой крючок. Ещё одна четвёрка — снова промах. Шестёрка — Саба решает, что этот выстрел ранит третьего наёмника. На следующем кубике выпадает единица — магазин вулкан-карабина теперь пуст; прежде чем вновь открыть из него огонь, оружие нужно будет перезарядить. Итак, трое из четверых наёмников получают урон — самое время выяснить, насколько прочная у них броня!



✱ ПЕРЕЗАРЯДКА

Вместительные магазины и ёмкие батареи большей части современного дистанционного оружия позволяют особо не беспокоиться о подсчёте боеприпасов в ходе сражения — перезаряди, когда схватка утихнет, и дело с концом. Впрочем, существуют исключения из этого правила:

- ✱ Некоторые виды вооружения вроде луков, мультуков и ракетных установок нужно перезаряжать после каждого выстрела.
- ✱ Если ты производишь три выстрела навскидку за один ход, у тебя заканчиваются боеприпасы (это не касается стационарного оружия (см. выше)).
- ✱ Поливая противников автоматическим огнём (см. выше), ты рискуешь быстро расстрелять все боеприпасы.

В бою перезарядка оружия считается стандартным действием (если, конечно, у тебя нет достоинства «быстрая перезарядка»).

✱ ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Если ты тщательно прицелишься, прежде чем спустить курок, на проверку **СТРЕЛЬБЫ** действует дополнительный модификатор **+2**, но сама проверка считается продолжительным действием (3 пункта действия), а не стандартным (2 пункта действия), как обычно. Стрелок не может произвести прицельный выстрел, если вовлечён с противником в ближний бой (не будем повторяться насчёт острых железок).

✱ СЕКТОР ОБСТРЕЛА

В качестве быстрого действия (1 пункт действия) стрелок, не вовлечённый в ближний бой, может наметить и взять под контроль сектор обстрела в 90 градусов.

ЭФФЕКТ: контроль сектора обстрела позволяет в любой момент до начала твоего следующего хода атаковать любую цель, оказавшуюся или находящуюся в намеченном тобой секторе обстрела. Этот выстрел — стандартное действие (2 пункта действия), которое ты можешь предпринять в любой момент, даже если для этого придётся прервать или предотвратить чужое действие.

Например, если противник, находящийся в твоём секторе обстрела, пытается выстрелить в тебя, ты можешь выстрелить в него первым. Более того, после твоего выстрела противник уже не сможет отменить заявленное действие. Если стрелок контролирует сектор, в котором находится противник, контролирующий, в свою очередь, сектор со стрелком, очередность хода определяет встречная проверка стрельбы.

ПРЕКРАЩЕНИЕ КОНТРОЛЯ: предприняв любое действие, кроме выстрела в цель, находящуюся в секторе обстрела, ты прекращаешь контролировать намеченный сектор. То же самое происходит, если:

- ✱ ты вступаешь в ближний бой;
- ✱ ты получаешь урон.





ОРУЖИЕ

Оружие ближнего боя повышает твою эффективность в ближнем бою, а без дистанционного вообще не обойтись, если хочешь достать противника издали. Полный перечень снаряжения и вооружения приведён в книге «Кориолис. Третий Горизонт». Вот параметры, при помощи которых мы описываем любое оружие.

- ✱ **Модификатор:** модификатор снаряжения, влияющий на количество кубиков при проверке атаки этим оружием. Модификатор может быть как положительным, так и отрицательным.
- ✱ **Инициатива:** этот модификатор влияет на значение твоей инициативы, но только если ты намереваешься атаковать этим оружием, когда наступит твой ход. Если в течение хода ты не имеешь возможности атаковать выбранным оружием, твой персонаж пропускает ход, не предпринимая вообще никаких действий. Другие действия с участием этого оружия не в счёт: если ты используешь этот модификатор инициативы, ты должен, во-первых, атаковать этим оружием и, во-вторых, использовать за ход все свои пункты действия.

СТРЕСС

Если тебя атакуют в сражении или если кто-нибудь оказывает на тебя психическое давление при помощи влияния, ты можешь получить несколько пунктов стресса, которые уменьшают запас имеющихся у тебя пунктов рассудка. Те же последствия может иметь и контакт с порождениями Межзвёздной Тьмы.

Начальный запас пунктов рассудка: ты начинаешь игру с запасом пунктов рассудка, равным сумме показателей **СМЕКАЛКИ** и **ЭМПАТИИ** твоего персонажа.

✱ Выздоровление

Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту рассудка вплоть до полного выздоровления. Однако придя в себя после периода недееспособности, ты рискуешь заработать психическую травму. Брось кубик. Если выпадет единица, твой максимальный запас пунктов рассудка навсегда снижается на один пункт. Как только он снижается до нуля, твой персонаж окончательно и бесповоротно сходит с ума — пора создавать себе нового героя.

УРОН

Участвуя в сражении, твой персонаж всегда рискует пострадать. Будь то физическое истощение, кровоточащие раны или сломанные кости, все эти повреждения называются уронами. Количество урона, которое ты способен вынести, определяется твоим запасом пунктов здоровья.

Начальный запас пунктов здоровья: ты начинаешь игру с запасом пунктов здоровья, равным сумме показателей **ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ** и **ЛОВКОСТИ** твоего персонажа. Некоторые достоинства могут влиять на этот запас.

- ✱ **Урон:** количество пунктов урона, которое твоя цель получит, если атака этим оружием окажется успешной. Дополнительные шестёрки, выпавшие при проверке атаки, можно обменять на увеличение урона.
- ✱ **Порог:** травматический порог — это количество дополнительных шестёрок, которое нужно потратить, чтобы травмировать противника в результате атаки этим оружием.
- ✱ **Дистанция:** эффективная дистанция стрельбы из этого оружия.
- ✱ **Свойства:** различные характерные особенности, присущие тому или иному оружию, перечислены ниже
 - ✱ **Лёгкое** — это оружие занимает только половину строчки в перечне снаряжения твоего персонажа.
 - ✱ **Тяжёлое** — это оружие занимает две строчки в перечне снаряжения твоего персонажа.
 - ✱ **Автоматическое** — из этого оружия можно вести автоматический огонь.

✱ Недееспособность

Если текущий запас пунктов рассудка твоего персонажа падает до нуля, с героем случается нервный срыв, и несчастный замыкается в себе, оставаясь наедине со своими страхами и тревогами. Персонаж апатично выполняет полученные приказы, но не может делать ничего, что требует проверок.

Самостоятельное восстановление: через 46 часов недееспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом рассудка и начинает постепенно выздоравливать (см. слева).

Воодушевление: недееспособному персонажу можно помочь, прибегнув к проверкам **ЛИДЕРСТВА** или **МЕДИКУРГИИ**. Если проверка оказывается успешной, персонаж немедленно восстанавливает число пунктов рассудка, равное количеству выпавших на кубиках шестёрок. Эта проверка считается продолжительным действием, и у каждого, кто хочет воодушевить недееспособного персонажа, только одна попытка.

✱ Броня

Один из основных способов защиты от урона — персональная броня. Эффективность брони определяется параметром, который называется классом защиты. Одновременно можно носить только один комплект защитного снаряжения. Когда ты получаешь урон, пройди проверку брони (*свободное действие*), бросив количество кубиков, равное её классу защиты. Каждая выпавшая шестёрка уменьшает полученный урон на 1 пункт. Если в результате проверки урон уменьшится хотя бы до 0, ты не получишь ни урона, ни травмы.

✱ ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Отдыхая, ты каждый час восстанавливаешь по 1 пункту здоровья вплоть до полного исцеления. Однако травмы могут донимать персонажа ещё долгое время, даже если его запас пунктов здоровья полностью восстановился.

✱ ЛЕЧЕНИЕ

Небоееспособность сама по себе не смертельна — твой персонаж может умереть лишь от тяжёлых травм. Есть два способа прийти в себя после пребывания в этом незавидном состоянии.

САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: через d6 часов небоеспособный персонаж приходит в себя с 1 пунктом здоровья и начинает постепенно выздоравливать (см. ниже).

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ: другой персонаж может поставить тебя на ноги, оказав первую помощь. Для этого ему понадобится пройти проверку **МЕДИКУРГИИ** (продолжительное действие). Модификаторы зависят от имеющегося у него в распоряжении медицинского снаряжения (см. ниже). Если снаряжения нет, значит, проверка невозможна — да, порой медикурам приходится импровизировать буквально на лету. Если проверка оказывается успешной, небоеспособный персонаж немедленно приходит в себя и восстанавливает число пунктов здоровья, равное количеству выпавших на кубиках шестёрок. Применение первой помощи не оказывает никакого эффекта на боееспособного персонажа.

✱ НЕБОЕСПОСОБНОСТЬ

Если твой запас пунктов здоровья опускается до нуля, персонаж становится небоеспособным — теряет сознание или корчится от боли, лёжа на полу. В любом случае сражаться этот персонаж в ближайшее время не сможет, поскольку в небоеспособном состоянии он не способен предпринимать действия и осуществлять проверки. Максимум, на что его хватает, — позвать на помощь, да и то только потому, что переброситься парой фраз с напарником можно в качестве свободного действия. Обрати внимание, что запас пунктов здоровья не может опуститься ниже нуля, так что дальнейший вред небоеспособному персонажу могут причинить только травмирующие атаки.

✱ УКРЫТИЕ

В пылу перестрелки хорошее укрытие вполне может спасти тебе жизнь, главное, выбирай что-нибудь покрепче — например, стальную дверь или кирпичную стену. Чтобы занять место в укрытии, нужно предпринять быстрое действие (не считая действий, которые могут понадобиться для того, чтобы до него, например, пробежать). У любого укрытия есть класс защиты, который работает точно так же, как и класс защиты брони (см. выше), но действует он только против дистанционных атак. Класс защиты укрытия и класс защиты брони при этом суммируются.

УПОР: если ты находишься в укрытии, ты можешь использовать его как опору. При этом ты получаешь модификатор +1 при любых проверках **СТРЕЛЬБЫ**, за исключением стрельбы навскидку.

СЧИТАЙ ПОЛУЧЕННЫЙ УРОН

Получив урон, закрась соответствующее количество квадратов, обозначающих запас пунктов здоровья в разделе «Ранения», в бланке персонажа.

ПРИМЕР

Наёмник стреляет из своего вулкан-карабина (урон 3) в Сабу. В результате проверки на кубиках у него выпадает три шестёрки, и наёмник выбирает два увеличения урона. К счастью, Саба облачена в защитную одежду (класс защиты 3). Она бросает три кубика, на них выпадают две шестёрки, которые нейтрализуют два пункта урона.

ПРИМЕР

Саба пробирается по коридорам вражеского космического корабля, когда из-за угла высовывается пират, который немедленно открывает огонь. Первый выстрел проходит мимо, и Саба, отпрыгнув, укрывается за углом (быстрое действие), стреляет в ответ и тоже промахивается. Пират снова стреляет в Сабу, на кубиках у него выпадает две шестёрки. Однако в этот раз класс защиты у Сабы повыше — она осуществляет проверку брони, бросая 8 кубиков (5 за межкомнатную стену и 3 за надетую броню).

ТАБЛИЦА 3.4 – УКРЫТИЯ

УКРЫТИЕ	КЛАСС ЗАЩИТЫ
Диван	2
Стол	3
Дверь	4
Межкомнатная стена	5
Наружная стена	6
Кирпичная стена	7
Бетонное укрепление	8

ТАБЛИЦА 3.5 – ТРАВМЫ

d66	ТРАВМА	ЭФФЕКТ	СМЕРТЬ	Крайний срок	Период заживления
11	Сбитое дыхание	В шоке на один ход.	Нет	—	—
12	Дезориентация	В шоке на один ход.	Нет	—	—
13	Растяжение запястья	Персонаж роняет то, что держит в руках; –1 при проверках стрельбы и ближнего боя.	Нет	—	d6
14	Растяжение лодыжки	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности.	Нет	—	d6
15	Сотрясение мозга	В шоке на один ход; –1 при проверках всех специальных навыков.	Нет	—	d6
16	Ушиб стопы	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности.	Нет	—	2d6
21	Перелом носа	В шоке на один ход; –2 при проверках влияния.	Нет	—	d6
22	Перелом кисти	Персонаж роняет то, что держит в руках; –2 при проверках стрельбы и ближнего боя.	Нет	—	2d6
23	Перелом стопы	В шоке на один ход; –2 при проверках проворства и скрытности.	Нет	—	2d6
24	Перелом челюсти	В шоке на один ход; –2 при проверках влияния.	Нет	—	2d6
25	Ушиб паховой области	В шоке на два хода; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя.	Нет	—	2d6
26	Вывих плеча	В шоке на один ход; –3 при проверках силы и ближнего боя.	Нет	—	d6
31	Перелом ребер	В шоке на два хода; –2 при проверках проворства и ближнего боя.	Нет	—	2d6
32	Перелом руки	В шоке на один ход; –3 при проверках стрельбы и ближнего боя.	Нет	—	3d6
33	Перелом ноги	Персонаж падает на землю; скорость персонажа уменьшается вдвое; –2 при проверках проворства и скрытности.	Нет	—	3d6
34	Разрыв уха	В шоке на один ход; –2 при проверках наблюдательности . Без лечения остаётся уродливый шрам.	Нет	—	3d6
35	Травма глаза	В шоке на один ход; –2 при проверках стрельбы и наблюдательности .	Нет	—	3d6
36	Сквозное ранение лёгкого	В шоке на один ход; –3 при проверках проворства .	Да	d6 дней	2d6
41	Разрыв почки	В шоке на два хода; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя .	Да	d6 дней	3d6
42	Сложный перелом ноги	Персонаж падает на землю; –1 при проверках проворства и скрытности .	Да	d6 дней	4d6
43	Сложный перелом руки	В шоке на один ход; –2 при проверках силы и ближнего боя , нельзя использовать двуручное оружие.	Да	d6 дней	4d6
44	Перелом коленной чашечки	В шоке на один ход, персонаж падает на землю; скорость персонажа уменьшается вдвое; –3 при проверках проворства и скрытности .	Да	d6 часов	4d6
45	Перелом лицевой кости	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках влияния .	Да	d6 часов	4d6
46	Повреждение внутренних органов	В шоке на один ход; по 1 пункту урона каждый час, пока не будет оказана неотложная помощь.	Да	d6 часов	2d6
51	Перелом позвоночника	Персонаж теряет сознание на d6 часов; паралич ниже пояса. Без лечения паралич становится постоянным.	Да	d6 часов	4d6
52	Перелом шеи	Персонаж теряет сознание на d6 часов; паралич ниже шеи. Без лечения паралич становится постоянным.	Да	d6 часов	4d6
53	Проникающее ранение в живот	По 1 пункту урона каждый ход, пока не будет оказана неотложная помощь.	Да	d6 минут	d6
54	Внутреннее кровотечение	Персонаж теряет сознание на d6 часов; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя .	Да, –1	d6 минут	2d6

ТАБЛИЦА 3.5 – ТРАВМЫ

d66	ТРАВМА	ЭФФЕКТ	СМЕРТЬ	Крайний срок	Период заживления
55	Артериальное кровотечение (рука)	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –1 при проверках проворства .	Да, –1	d6 минут	d6
56	Артериальное кровотечение (нога)	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства .	Да, –1	d6 минут	d6
61	Травматическая ампутация руки	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства . Персонаж лишается руки и не может больше пользоваться двуручным оружием.	Да, –1	d6 минут	3d6
62	Травматическая ампутация ноги	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства . Персонаж лишается ноги, его скорость уменьшается вдвое.	Да, –1	d6 минут	3d6
63	Разрыв яремной вены	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –1 при проверках проворства .	Да, –1	d6 минут	d6
64	Разрыв аорты	Персонаж теряет сознание на d6 часов; –2 при проверках проворства .	Да, –1	d6 минут	2d6
65	Проникающее ранение в сердце	Сердце персонажа останавливается навсегда. Если ты игрок — можешь создавать нового героя.	Да	—	—
66	Проникающее ранение в мозг	Мгновенная и кровавая смерть ставит точку в приключениях этого персонажа. Если ты игрок — можешь создавать нового героя.	Да	—	—
—	Ситуативный урон	Персонаж теряет сознание и погибает, если не будет оказана неотложная помощь.	Да	Разный	—

ТРАВМЫ

Лёгкие ранения вроде ушибов и небольших порезов — вещь, конечно, болезненная, но не смертельная. Однако самая опасная разновидность урона, травмы — совсем другое дело. Из-за них персонаж может стать калекой и даже погибнуть!

Атакуя противника в ближнем или дистанционном бою, ты можешь потратить определённое количество дополнительных шестёрок, чтобы нанести противнику травму. Нужно для этого количество шестёрок определяется показателем травматического порога оружия.

Нанеся противнику травму, пройди проверку d66 (лучше брать разноцветные кубики, заранее договорившись, какой из них обозначает десятки, а какой — единицы). Обрати внимание, что далеко не всякая травма делает персонажа небоеспособным.

✱ ТЯЖЕСТЬ ТРАВМЫ

Если ты тратишь на причинение травмы больше шестёрок, чем нужно для преодоления травматического порога, ты получаешь шанс сделать эту травму более тяжёлой. За каждую «лишнюю» шестёрку ты осуществляешь ещё одну проверку d66 и выбираешь любой из выпавших результатов по своему усмотрению. Обрати внимание, что с количеством этих «лишних» шестёрок нужно определиться заранее, до первой повторной проверки d66.

Достоинства «палач» и «девять жизней» также влияют на процесс получения и нанесения травм.

✱ ЭФФЕКТЫ ТРАВМ

У большинства травм есть два эффекта — немедленный (например, падение на землю или шок) и долгосрочный (обычно отрицательный модификатор при проверках тех или иных навыков).

Шок: эффект «в шоке на один ход» означает, что у тебя исчезают все неиспользованные пункты действия. Если ты уже использовал все свои пункты действия, твой персонаж пропускает свой следующий ход.

Модификатор при проверках навыков: указанный модификатор применяется до тех пор, пока травма не будет полностью вылечена (см. ниже).

✱ СМЕРТЬ

Если персонаж получает травму, которая в таблице 3.5 помечена как смертельная, кто-то должен оказать ему неотложную помощь — в противном случае он погибнет по истечении указанного в таблице крайнего срока. Неотложная помощь — это проверка **медикургии** (*продолжительное действие*), на которую влияют дополнительные модификаторы в зависимости от доступного медикургу медицинского снаряжения (см. таблицу 3.6).

Обрати внимание, что некоторые травмы сами по себе достаточно серьёзны, а потому накладывают отрицательные модификаторы при проверках неотложной помощи. Если ты бое- и дееспособен, ты можешь оказать себе неотложную помощь



самостоятельно, но в данном случае при проверке будет действовать дополнительный модификатор –2. Кроме того, помни, что у каждого, кто хочет оказать персонажу неотложную помощь, только одна попытка; чтобы получить второй шанс, медикург должен обзавестись снаряжением получше.

ПАЦИЕНТ НЕБОЕСПОСОБЕН: если небоеспособный персонаж травмирован достаточно тяжело, медикургу придётся оказывать ему помощь дважды: один раз — чтобы спасти ему жизнь, другой — чтобы поднять его на ноги. С очередностью этих проверок медикург определяется самостоятельно.

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ: две травмы — в соответствующей таблице они идут под номерами 65 и 66 — убивают персонажа на месте. Если тебе выпал один из этих результатов, по душу несчастного является сама Владычица Слёз. Пора создавать нового персонажа!

✱ ЛЕЧЕНИЕ

У большинства травм есть определённый период заживления, который измеряется в сутках (обычно его продолжительность определяется броском указанного количества d6). Если в этот промежуток времени персонаж пройдёт курс лечения (успешная проверка **МЕДИКУРГИИ** с учётом модификаторов доступного медицинского снаряжения), оставшийся период заживления сокращается вдвое. Обрати внимание, что все упомянутые здесь и выше проверки **МЕДИКУРГИИ** осуществляются независимо друг от друга — даже если тебе только что оказали и скорую, и неотложную помощь, для лечения травмы всё равно понадобится ещё одна проверка.

ТАБЛИЦА 3.6 – МЕДИЦИНСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Медицинские технологии на Третьем Горизонте развиты весьма неплохо, и на рынках доступна масса разнообразного медицинского оборудования и снаряжения. Подробное описание содержится в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

СНАРЯЖЕНИЕ	МОДИФИКАТОР	ПРИМЕЧАНИЕ
Целебные травы	–1	Неэффективно против травм и урона от радиации
Докторская сумка	0	Неэффективно против урона от радиации
М-стим	+1	
М-дротик	+1	Требуется вулкан-оружие, средняя дистанция
М-комплект	+2	
Медотсек	+3	Корабельный модуль
Р-стим	+2	
Р-комплект	+3	
Реанимационный отсек	+4/+5*	Корабельный модуль
Н-стим	+2/+3*	
Арахнид-медикург	—	Смекалка 5, медикургия 3

* При работе с травмами

СИТУАТИВНЫЙ УРОН

Третий Горизонт — место опасное, и пострадать твой персонаж может не только от вражеского оружия. Ниже приведено несколько примеров так называемого «ситуативного урона».

УРОН: обычно ситуативный урон равен 1 (т. е. каждая выпавшая при проверке «ситуативной атаки» шестёрка означает, что персонаж получает 1 пункт урона), но в некоторых случаях значение урона может быть равно 2 и более.

ТРАВМЫ: ситуативный урон причиняет травму только в том случае, если запас пунктов здоровья твоего персонажа опускается до нуля, а дополнительных шестёрок выпадает достаточно, чтобы превысить травматический порог ситуации. Обрати внимание, что в большинстве случаев таблица 3.5 тебе не потребуется, поскольку практически каждой ситуации соответствуют свои травмы и крайние сроки оказания неотложной помощи (см. ниже).

✱ ВАКУУМ

Межзвёздная Тьма холодна и безжалостна. Без космического корабля или хотя бы экзоскафандра в этой чёрной пустоте тебе не выжить. Иными словами, если воздух с рёвом рвётся наружу сквозь пробоину в обшивке корабля или если какой-нибудь злодей вышвырнул твоего персонажа в воздушный шлюз, знай — ты в смертельной опасности. Из-за отсутствия атмосферного давления влага на коже и слизистых мгновенно вскипает, а кожа под напором внутреннего давления натягивается, как барабан, причиняя сильнейшую боль. Загар от жёсткого ультрафиолетового излучения (если дело происходит в системе какой-нибудь звезды) по сравнению с этим, пожалуй, можно считать мелочью — для начала неплохо бы остаться в созна-

нии. Дело в том, что дыхательная система человека неспособна работать в вакууме, и если немедленно не выпустить из лёгких весь воздух, их попросту разорвёт. Без кислорода мозг отключится примерно через десять секунд. Ещё через несколько минут откажут внутренние органы и наступит смерть.

С точки зрения игровой механики каждый раунд пребывания в вакууме без защиты ты должен проходить проверку **СИЛЫ**. Это свободное действие, которое ты обязан предпринять в начале своего хода. В первом раунде пребывания в вакууме проверка осуществляется без дополнительных модификаторов, во втором — с модификатором –1, в третьем — с модификатором –2 и т. д. Если проверка оказывается неудачной, запас пунктов здоровья твоего персонажа падает до нуля, сам персонаж становится небоеспособным и получает травму; крайний срок — 46 минут.

По идее, единственное, что должно занимать мысли персонажа, оказавшегося в вакууме и испытывающего на себе все прелести взрывной декомпрессии, — это стремление как можно скорее облачиться в экзоскафандр (если он, конечно, есть). Чтобы забраться внутрь и герметизировать экзоскафандр за один ход, потребуется успешная проверка **ПРОВОРСТВА**.

✱ ВЗРЫВЫ

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, ведущий по очереди осуществляет проверку ситуативной атаки против каждого, кто находится в рамках ближней дистанции от эпицентра взрыва. Количество кубиков, которое потребуется для проверки, равно

НЕБОЕСПОСОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего, как и персонажи игроков, могут становиться и небоеспособными, и недееспособными. Персонажи ведущего могут оказывать любую медицинскую помощь персонажам игроков (и наоборот). Обратите внимание, что когда один персонаж ведущего оказывает медицинскую помощь другому персонажу ведущего, никаких проверок осуществлять не нужно — ведущий сам определяет, чем кончилось дело.

ПРИМЕР

Саба получает травму «сквозное ранение лёгкого», и товарищи немедленно отвозят её на корабль, где имеется полностью оборудованный медотсек. Василь, корабельный медикур (СМЕКАЛКА 4, МЕДИКУРГИЯ 2), решает, что первым делом необходимо оказать ей неотложную помощь — проверка проходит успешно, так что жизнь Сабы теперь вне опасности. Настало время назначить курс лечения, чтобы как можно скорее привести отважную искательницу приключений в норму — эта проверка тоже проходит успешно, и период заживления пробитого лёгкого, 2д6 дней, уменьшается вдвое.

мощности этого взрыва. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Травматический порог взрывной волны равен 2 (осколки опаснее, см. ниже); при получении травмы от взрыва пройди проверку по таблице 3.5 как обычно.

Радиус взрыва: взрыв мощностью 7 и выше «атакует» всех, кто находится в рамках средней дистанции, но за пределами ближней дистанции его мощность уменьшается на 6. Если в этой области слишком много целей, ведущий может сэкономить время, осуществив против них одну общую проверку ситуативной атаки.

Осколки: травматический порог обычного взрыва равен 2, но взрывные устройства, начинённые поражающими элементами (например, подшипниками, рублеными гвоздями и т. п.), и некоторые типы гранат (в первую очередь — осколочные) ещё более опасны — они наносят ситуативный урон 2, а их травматический порог снижен до 1.

✱ Голод и жажда

«Кориолис. Третий Горизонт», конечно, игра в основном не о выживании в бесплодной пустыне, но персонажи игроков вполне могут оказаться в ситуации острой нехватки воды, продовольствия или и того и другого. В любом случае именно ведущий решает, когда это произойдёт.

Жажда: если персонаж испытывает острую нехватку воды, рано или поздно его организм начинает страдать от обезвоживания и получает 1 пункт урона каждые 12 часов (да, без всяких проверок). Пока персонаж обезвожен, его запас пунктов здоровья не восстанавливается, а травмы не заживают. Если из-за жажды персонаж становится небоеспособным, он немедленно получает травму; крайний срок — д6 дней.

Голод: если персонаж испытывает острую нехватку пищи, рано или поздно его организм начинает страдать от голода и получает 1 пункт урона каждые 48 часов (да, снова без всяких проверок). В остальном последствия голода ничем не отличаются от описанных выше последствий жажды.

✱ Огонь

Находясь в рамках ближней дистанции от источника сильного пламени (или непосредственно внутри него), персонаж подвергается ситуативной атаке огнём каждый раунд. Ведущий осуществляет эту проверку в самом начале твоего хода. Количество кубиков, которое потребуется для проверки, зависит от размера и интенсивности пламени (по усмотрению ведущего), и с каждым раундом увеличивается на один кубик. Как только персонаж получает хотя бы 1 пункт урона от огня, его одежда загорается — теперь персонаж будет подвергаться ситуативной атаке огнём, даже если удалится от первоначального источника пламени на безопасное расстояние. Чтобы избавиться от горящей одежды, персонаж (или кто-то в рамках ближней дистанции от него) должен успешно пройти проверку **проворства**. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Обратите внимание, что эти атаки будут продолжаться даже после того, как персонаж станет небоеспособным, так что дело рано или поздно обязательно дойдёт до травмы. Травматический порог огня равен 1; крайний срок — д6 минут.

✱ Падение

Падение с высоты трёх и более метров на твёрдую поверхность потребует проверки ситуативной атаки. Чтобы выяснить, сколько кубиков потребуется для проверки, возьми высоту падения в метрах и уменьши её на 2. Броня защищает от этого ситуативного урона как обычно. Травматический порог падения равен 3; при получении травмы от падения пройди проверку по таблице 3.5 как обычно.

✱ Радиация

В глубинах Межзвёздной Тьмы имеется масса возможностей подвергнуться воздействию жёсткого излучения — например, в открытом космосе на орбите агрессивной звезды или во время починки подтекающего корабельного реактора.

УРОВЕНЬ РАДИАЦИИ: находясь в зоне воздействия ионизирующего излучения, персонаж накапливает пункты радиации — их следует отмечать на бланке персонажа, в разделе «Радиация». Уровень радиации определяет, насколько быстро это происходит.

✱ **Повышенный уровень радиации:** 1 пункт радиации в сутки.

✱ **Высокий уровень радиации:** 1 пункт радиации в час.

✱ **Запредельный уровень радиации:** 1 пункт радиации в минуту.

ЭФФЕКТЫ: проходи проверку ситуативной атаки каждый раз, как получаешь пункт радиации. Количество кубиков, которое требуется для проверки, равно количеству накопленных пунктов радиации. За каждую выпавшую шестёрку персонаж получает по 1 пункту урона. Травматический порог радиации равен 1; крайний срок — 46 дней.

ОБЕЗЗАРАЖИВАНИЕ: когда ты покидаешь зону радиоактивного заражения, накопленная радиация начинает выводиться из организма естественным путём, со скоростью 1 пункт радиации в сутки.

ПОСТОЯННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ: всегда существует риск, что накопленная радиация останется в организме персонажа наве-

гда. Бросай кубик каждый раз, когда персонаж теряет пункт радиации. Если выпадает шестёрка, этот пункт радиации не выводится из организма, а остаётся в нём навсегда. Обведи или очерти этот пункт в бланке персонажа. От постоянного заражения нельзя избавиться ни естественным путём, ни при помощи медикурии.

✱ Утопление

Плавание по поверхности воды работает точно так же, как и перемещение по земле, но скорость персонажа уменьшается вдвое. Если же ты находишься под водой (неважно, по своей воле или нет), персонаж подвергается ситуативной атаке утоплением каждый раунд. Ведущий осуществляет эту проверку в самом начале твоего хода. Чтобы выяснить, сколько кубиков потребуются для проверки, посчитай, сколько ходов подряд персонаж находится под водой, и увеличь это число вдвое: два кубика после первого хода, четыре — после второго и т.д. Ситуативные атаки прекращаются, как только ты всплываешь из-под воды, чтобы вдохнуть воздуха. В противном случае атаки будут продолжаться даже после того, как персонаж станет небоеспособным, так что дело рано или поздно обязательно дойдёт до травмы. Броня не защищает от этого ситуативного урона. Травматический порог утопления равен 2; крайний срок — 46 минут.

✱ Холод

Если вокруг царит холод, а у персонажа нет при себе ни тёплой одежды, ни иных приспособлений, с помощью которых можно согреться (на усмотрение ведущего), он становится целью проверки ситуативной атаки, для которой требуется шесть кубиков. Частота этих атак зависит от температуры окружающей среды и также остаётся на усмотрение ведущего. Так, при температуре около 0°C одной проверки в день будет вполне достаточно, но на какой-нибудь скованной вечными льдами планете на задворках системы частота может возрасти и до одной проверки в час. Травматический порог холода равен 1; крайний срок — 46 часов.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

На просторах Третьего Горизонта полно самых разнообразных средств передвижения. Для того чтобы управлять любым из них в обычной ситуации, никаких проверок не требуется, но для совершения опасных и сложных манёвров не обойтись без навыка пилотирования. Помни, однако, что **ПИЛОТИРОВАНИЕ** — это специальный навык, так что его проверку можно осуществить, только если его значение больше нуля; в противном случае проверка считается неудачной. Чтобы занять место в транспортном средстве (или выбраться из него), нужно предпринять быстрое действие. Если транспортное средство оснащено двигателем, то попытка завести его также является быстрым действием.

✱ **Модификатор:** модификатор снаряжения, который транспортное средство даёт при проверках пилотирова-

ния. У небольших юрких машинок этот модификатор выше, чем у крупных и неповоротливых.

✱ **Прочность:** пункты прочности — это аналог пунктов здоровья для транспортных средств. Когда запас пунктов прочности опускается до нуля, транспортное средство выходит из строя и терпит крушение.

✱ **Скорость:** этот параметр определяет, сколько метров проедет транспортное средство, если его пилот предпримет быстрое действие перемещения.

✱ **Силовая установка:** всем транспортным средствам необходима силовая установка и соответствующее топливо.

✱ **Посадочные места:** этот параметр указывает, сколько мест предназначено для перевозки людей (включая пилота).

ТАБЛИЦА 3.7 – ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Машина	Модификатор	Прочность	Скорость	Броня	Посадочные места	Силовая установка
Бронированный гравилёт	0	40	16	8	8	Термоядерный реактор
Гравилёт	+1	20	20	3	4	Термоядерный реактор
Гравицикл	+2	8	30	0	1	Термоядерный аккумулятор
Бездеход	0	25	10	4	6–8	Термоядерный реактор / двигатель внутреннего сгорания
Тягач	0	20	7	2	8	Термоядерный реактор

✱ **Броня:** броня транспортного средства обеспечивает указанный класс защиты как ему самому, так и всем, кто находится внутри него.

✱ СРАЖЕНИЯ С УЧАСТИЕМ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Сражения за рулём транспортного средства проходят точно так же, как и пешие, но вместо скорости персонажа используется скорость его средства передвижения.

Таран: большинство транспортных средств можно использовать как оружие, точнее — как таран. Таран считается атакой в ближнем бою, но вместо проверки ближнего боя осуществляется проверка **пилотирования**. Не забудь при проверке использовать модификатор снаряжения транспортного средства. Урон, который транспортное средство наносит в результате удачного тарана, равен 1/5 от его прочности (округляй в большую сторону).

✱ ПОВРЕЖДЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Транспортные средства получают урон точно так же, как и люди, и каждый пункт урона понижает запас пунктов прочности транспортного средства на единицу. Когда запас пунктов прочности транспортного средства падает до нуля, оно выходит из строя и терпит крушение. Транспортные средства не получают травм, а их броня действует точно так же, как броня персонажей.

Таран другого транспортного средства: ты можешь таранить чужое транспортное средство своим, если изначальный запас прочности твоего транспортного средства больше, чем запас прочности цели. В остальном таран проводится точно так же, как если бы ты пытался протаранить персонажа. Если в результате тарана запас прочности вражеского транспортного средства падает до нуля, его пассажиры получают тот же урон, что и транспортное средство. В противном случае урон получает только транспортное средство.



ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА ТРЕТЬЕГО ГОРИЗОНТА

Большую часть планетарных средств передвижения Третьего Горизонта можно поделить на те, что оснащены гравитонными двигателями, и на те, что передвигаются при помощи старых добрых колёс. Первые обычно называют «гравями», вторые — «колёсниками». Большая часть транспорта оснащена компактными термоядерными реакторами, рабочим телом в которых служит простая или (реже) тяжёлая вода. Лёгкие виды транспорта чаще оснащают термоядерными аккумуляторами или водородными топливными ячейками. В старых, более примитивных видах транспорта используются двигатели внутреннего сгорания на спирту или нефтепродуктах вроде мазхулата, кероса или нафты.



ПРИМЕР

Саба мчится на своём гравицикле по узким улочкам Конгломерата, намереваясь протаранить одного из стрелявших в неё наёмников. Первым делом она предпринимает быстрое действие, оказываясь в рамках ближней дистанции от своей цели (гравицикл обладает скоростью 30), а затем стандартное действие — таран. Саба бросает 7 кубиков (**ловкость 3, пилотирование 2, модификатор снаряжения +2**) и, вознеся молитву Игроку, получает две шестёрки — гравицикл на полном ходу врывается в наёмника, который получает 3 пункта урона (прочность гравицикла — 8 пунктов, делим на 5, округляем в большую сторону, получаем 2 и прибавляем 1 за дополнительную шестёрку при проверке атаки).

ПРИМЕР

Силовик Синдиката выпускает ракету в гравилёт Сабы. Атака попадает в цель и наносит 6 урона. Саба осуществляет проверку брони гравилёта (класс защиты 3), на кубиках выпадает лишь одна шестёрка, и её гравилёт получает 5 пунктов урона.









ГЛАВА 4

ЦВЕТЫ ВО ТЬМЕ

И молвил Вестник: «Иди и найди семя Ликов — Цветок Небес. Добудь его, и воспрянет гибнущий мир твой, и позабудет о голоде и нужде народ твой».

Но были и другие его слова: «Иди же, но помни, что из скверного семени взойдёт Цветок Тьмы — смерть и горе будут плодами его».

Сулейман Старец,
Семя Ликов

ВВЕДЕНИЕ

«Цветы во Тьме» — это короткое вводное приключение для игры «Кориолис».

В нём рассказывается о затерянной космической станции, легендарном растении и учёной, одержимой стремлением закончить исследование — даже ценой собственной жизни.

Все необходимые для игры материалы ты найдёшь на страницах этой книги. Если ты игрок — не читай дальше, поскольку всё, что написано ниже, предназначено только для глаз ведущего. Самому ведущему следует подготовиться к игре, тщательно изучив правила

и сценарий приключения. Кроме того, нужно скопировать или распечатать приведённые в конце книги бланки персонажей, раздобыть с десяток игровых костей и с дюжину жетонов, фишек или бусин, чтобы отмечать накопленные и потраченные ведущим пункты тьмы.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Много сотен лет тому назад среди пыльных пустошей Дабарана, в городе Йегенне жил могущественный эмир, добрый и справедливый правитель, который всемерно заботился о богатстве земель и благополучии своих подданных. Несмотря на все его заботы, урожаи в окрестностях Йегенны были скудны, и местным жителям нередко приходилось голодать. Придворные учёные годами искали способ превратить бесплодную пустошь в щедрые пахотные земли, а сам эмир неделями просиживал в своей обширной библиотеке в поисках решения этой непростой задачи. Эмир нашёл ответ на страницах книги Сулеймана Старца, знаменитого учёного и ликовслова, упоминавшего в своих сочинениях благословлённое Ликами растение — Цветок Небес, обладавший силой изгонять засуху и приносить изобилие на самые бесплодные земли. Эмир пожелал найти этот цветок и разослал отважных путешественников во все концы системы Дабаран.

Стоит отметить, что эмир был человеком мудрым и осторожным — памятуя, что наряду с Цветком Небес Сулейман упоминал и о проклятом семени, несущем в себе скверну прикосновения Межзвёздной Тьмы, предусмотрительный правитель распорядился выстроить космическую станцию на дальней окраине системы и приказал, чтобы все свои находки путешественники привозили именно туда. Так станция стала научно-исследовательским центром, полностью посвящённым проекту «Цветок Небес». На протяжении многих лет сотни учёных трудились там под началом страстного исследователя и главного научного сотрудника центра, профессора Даддайского Института Адалы Шахинэ.

И вот настал день, когда на станцию явился путешественник и рассказал удивительную историю о прекрасном цветке, который он нашёл

на самом дне газовых шахт Саламанки. Многоопытный странник прекрасно знал, что ни одно известное науке растение не было способно выжить в столь суровых условиях — так, быть может, эта таинственная лоза и есть искомый Цветок Небес? Однако прежде чем учёным удалось ответить на этот вопрос, разразилась катастрофа.

То было сумрачное время — Третий Горизонт был охвачен пламенем войны, которую позднее назовут Падением Врат. Поначалу до жителей Дабарана доносились лишь её далёкие отголоски, но в этот раз удача была не на их стороне. Рейдерский флот Первого Горизонта атаковал дабаранский грузовой конвой, и чья-то шальная торпеда угодила прямо в научно-исследовательскую станцию, уничтожив маневровые двигатели, а также системы связи и жизнеобеспечения.

Большая часть персонала погибла на месте, но профессору Шахинэ, её ассистенту и ещё трём членам экипажа удалось спастись. Лишённая связи и возможности маневрировать в пространстве станция легла в дрейф и затерялась в открытом космосе. Вскоре поиски прекратились, станцию сочли погибшей, проект «Цветок Небес» свернули, а через несколько лет скончался и сам эмир.

Но Адала Шахинэ не сдалась и продолжила работу. К тому времени она уже поняла, что цветок из глубин Саламанки и впрямь обладает невероятными свойствами, которые позволяют ему выживать в самых неблагоприятных условиях. К тому времени как припасы на станции начали подходить к концу, Шахинэ поняла, что в этом чудесном растении кроется ключ к спасению.

Других подопытных объектов у неё не было, так что профессор поставила эксперимент на себе и своих товарищах по несчастью. Поначалу никакого эффекта от инъекций на основе вы-

деленных из цветка активных веществ не наблюдалось, но затем, когда люди уже почти утратили надежду, кое-что всё-таки произошло. Они начали меняться.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Впрочем, за сто лет, минувших с той поры, сильно переменялся и сам Горизонт. В результате Падения Врат это звёздное скопление оказалось в изоляции, полностью утратив связь с Первым и Вторым Горизонтами. В результате прежняя экономическая система рухнула, многие старые культуры без остатка растворились в новых, и сама структура цивилизации претерпела ряд коренных изменений, потрясших самые её основы. Эмирам, которые, несмотря ни на что, по-прежнему продолжали править Дабараном, в эти непростые времена было не до преданий довоенной старины, так что вся документация по проекту «Цветок Небес» благополучно покрывалась пылью в недрах забытых архивов.

Но некоторое время тому назад учёный астроном по имени Сиаб Даильхаба обнаружил в звёздном небе над Дабараном нечто странное. Рассмотрев аномалию в мощный телескоп, он опознал в ней объект искусственного происхождения, свободно дрейфующий на дальних задворках системы. Изучив вопрос, он пришёл к однозначному выводу: этот объект — не что иное, как «погибшая» много лет назад дабаранская научно-исследовательская станция.

Заручившись поддержкой «Фонда» и Дадайского Математического Института Фермала-и-Гаруды, Даильхаба отправился в космическую экспедицию к станции на борту одного из научно-исследовательских кораблей «Фонда». В последний раз он выходил на связь два месяца назад.

ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ

Курьерская яхта «Шамза» с пятью членами экипажа и профессором Даильхабой на борту пристыковалась к станции без всяких происшествий. Отправившись на разведку в полном составе, члены экипажа тут же наткнулись на Поросль. Поначалу контакт прошёл спокойно, десантная партия углубилась внутрь станции и занялась изучением её загадок. Однако вскоре Амира Таш, бывший легионер, а ныне офицер службы безопасности «Шамзы», наткнулась на загадочное существо, одного из спутников профессора Шахинэ, а ныне безвольного аватара Поросли. Амира интерпретировала намерения аватара как враждебные и, уничтожив его, обрекла весь свой экипаж на гибель.

Профессор Шахинэ тут же сочла незваных гостей угрозой проекту и, ответив насилием на насилие, перебила всех членов экипажа «Шамзы» одного за другим — кого при помощи послушной ей Поросли, кого руками аватаров. Одновременно побеги Поросли проникли на борт пристыковавшегося судна, так что при всём желании никто не смог бы покинуть станцию. В итоге единственными выжившими оказались Даильхаба и сама Амира. Сейчас они скрываются в противоположных секторах станции и надеются на прибытие спасательной команды.

Где-то здесь и вступает в игру экипаж «Нарзя».

КРАТКИЙ СЛОВАРЬ

- ❖ «Альманах» — обязательный спутник любого космонавта, обновляемая база навигационных и астрономических данных и реестр зарегистрированных планет, космопортов, станций и кораблей.
- ❖ Дабаран — звёздная система и одноимённая планета.
- ❖ Криостазис — технология временной приостановки жизненных процессов в организме. Применяется во время космических путешествий, иногда — в медицинских целях.
- ❖ Лики — сверхъестественные сущности, которых жители Горизонта почитают как богов.
- ❖ Падение Врат — катастрофических масштабов межзвёздная война. Закончилась более ста лет тому назад уничтожением звёздных врат и самоизоляцией Третьего Горизонта.
- ❖ Саламанка — газовый гигант в системе Дабаран, знаменит глубинными газовыми шахтами.
- ❖ Сулейман Старец — дабаранский учёный-первопоселенец.
- ❖ «Фонд» — одна из крупнейших научно-исследовательских корпораций Горизонта, часть зенитийского Консорциума.
- ❖ Ц. К. — циклы «Кориолиса». Летоисчисление, в котором отсчёт ведётся со дня основания станции «Кориолис».
- ❖ Цветок Небес — растение, наделённое, согласно легендам, невероятной жизнестойкостью. Упоминается в трудах Сулеймана Старца.



ЗАДАНИЕ

Персонажи игроков следуют привычным маршрутом через систему Дабаран, когда с ними выходит на связь один из сотрудников «Фонда». Он предлагает отправиться по указанным в сообщении координатам и расследовать исчезновение курьерской яхты, нанятой профессором Даильхабой, одним из исследователей «Фонда».

За любую ценную информацию о судьбе «Шамзы» «Фонд» обещает 10 000 бирров. Если героям удастся спасти учёного и (или) вернуть корабль, плата будет увеличена вдвое.

Приключение начинается, когда «Нарзаль» с персонажами игроков на борту прибывает по указанным координатам и обнаруживает там дрейфующую научно-исследовательскую станцию. К несчастью для игроков, их персонажи вслед за экипажем «Шамзы» натываются на столетней давности тайну, и теперь им предстоит так или иначе разобраться со странными обитателями заброшенной космической лаборатории.

СИНОПСИС

Приключение состоит из трёх актов. В первом акте персонажи игроков приближаются к своей необычной находке и ищут способ попасть внутрь. Во втором акте (это основная часть приключения) они исследуют станцию, встречаются с её обитателями и выясняют, что же тут произошло. В последнем, третьем, акте герои втягиваются в конфликт между профессором Шахинэ/Порослью и выжившими участниками первой экспедиции. В конце герои должны решить, встать им на сторону выживших или помочь Адале, жаждущей исполнить свою вековую мечту — оплодотворить пески Дабарана животворящим Семенем Ликов.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Адала Шахинэ	Главный научный сотрудник научно-исследовательской станции «ДМИ-18». Создательница и первый разум Поросли.
Сиаб Даильхаба	Пропавший исследователь. Человек, которого герои должны спасти по заданию «Фонда».
Амира Таш	Второй выживший член первой экспедиции. Бывший легионер и офицер службы безопасности «Шамзы». Потенциальный союзник (или противник) персонажей игроков.

СУЩЕСТВА

Поросль	Полуразумная растительная система, результат экспериментов профессора Шахинэ с цветком из шахт Саламанки.
Первый, Второй и Четвёртый	Последние выжившие участники проекта «Цветок Небес». Ныне — безвольные аватары Поросли.

АКТ 1

Приключение начинается, когда персонажи изроков приближаются к области пространства, соответствующей координатам последнего известного местоположения пропавшего корабля. Зачитай или перескажи выделенный курсивом отрывок.

Тишину на мостике «Нарзая» нарушает лишь ровный гул вентиляции и тихое жужжание авионики. Всю последнюю неделю вы бороздили пространство системы Дабаран. Поначалу вас привело сюда самое заурядное задание — доставка груза из пункта «А» в пункт «Б». Обыкновенная рутина, которой вам приходилось пробавляться уже, наверное, не одну сотню раз. Но сейчас произошло кое-что интересное. Вы приняли щедро одобренный помехами сигнал от одной шишки из «Фонда», и тот попросил выяснить, что случилось с курьерской яхтой «Шамза», пропавшей некоторое время назад вместе с каким-то важным дабаранским профессором на борту. Вознаграждение было слишком большим, чтобы отказываться, а для того, чтобы добраться до последнего известного местоположения «Шамзы», нужно было лишь немного забрать в сторону от основного маршрута. Так что вы согласились. Это было два дня назад. И вот умиротворяющую тишину мостика прервал резкий сигнал корабельной системы оповещения — внешние датчики засекли приближение крупного космического объекта. Правда, судя по приборам, это не корабль. Это станция.

Однако самое странное выяснится, когда корабль наших героев выйдет на орбиту станции — согласно показаниям внезапно оживших (это в открытом-то космосе!) биосенсоров, станцию окружает облако неопознанной биомассы.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ОБСЛЕДОВАНИЕ

Прежде чем взойти на борт неизвестной станции, благоразумные герои наверняка пожелают провести предварительное обследование. Они это могут сделать разными способами.

✱ КОРАБЕЛЬНЫЕ СЕНСОРЫ

Наиболее очевидный способ — обследовать станцию при помощи корабельных сенсоров. Это дело нескольких минут, в течение которых оператор осуществляет проверку **ИНФОМАНТИИ**. В случае успеха ему удаётся выяснить следующее:

- ✱ Станция обесточена, но её главный реактор ещё функционирует.
- ✱ В районе биопола имеются слабые признаки жизни.
- ✱ На борту станции действует искусственная гравитация.

В случае провала корабельные сенсоры выдадут ворох противоречивой информации, поскольку окажутся не в силах пробиться сквозь окружающее станцию облако биомассы.

✱ БАЗЫ ДАННЫХ

Поиск в «Альманахе» также позволит найти кое-какую полезную информацию:

- ✱ Станция называется НИС «ДМИ-18» или Научно-Исследовательская Станция Даддайского Математического Института № 18.
- ✱ Эта старинная дабаранская станция построена 146 лет назад.
- ✱ Станция была объявлена погибшей 101 год тому назад, незадолго до окончания эпохи Падения Врат.
- ✱ Эта станция была частью некоего научно-исследовательского проекта, финансированием которого занимался какой-то дабаранский эмир из Йегенны. Никаких ссылок на дополнительную информацию об этом проекте в «Альманахе» нет.

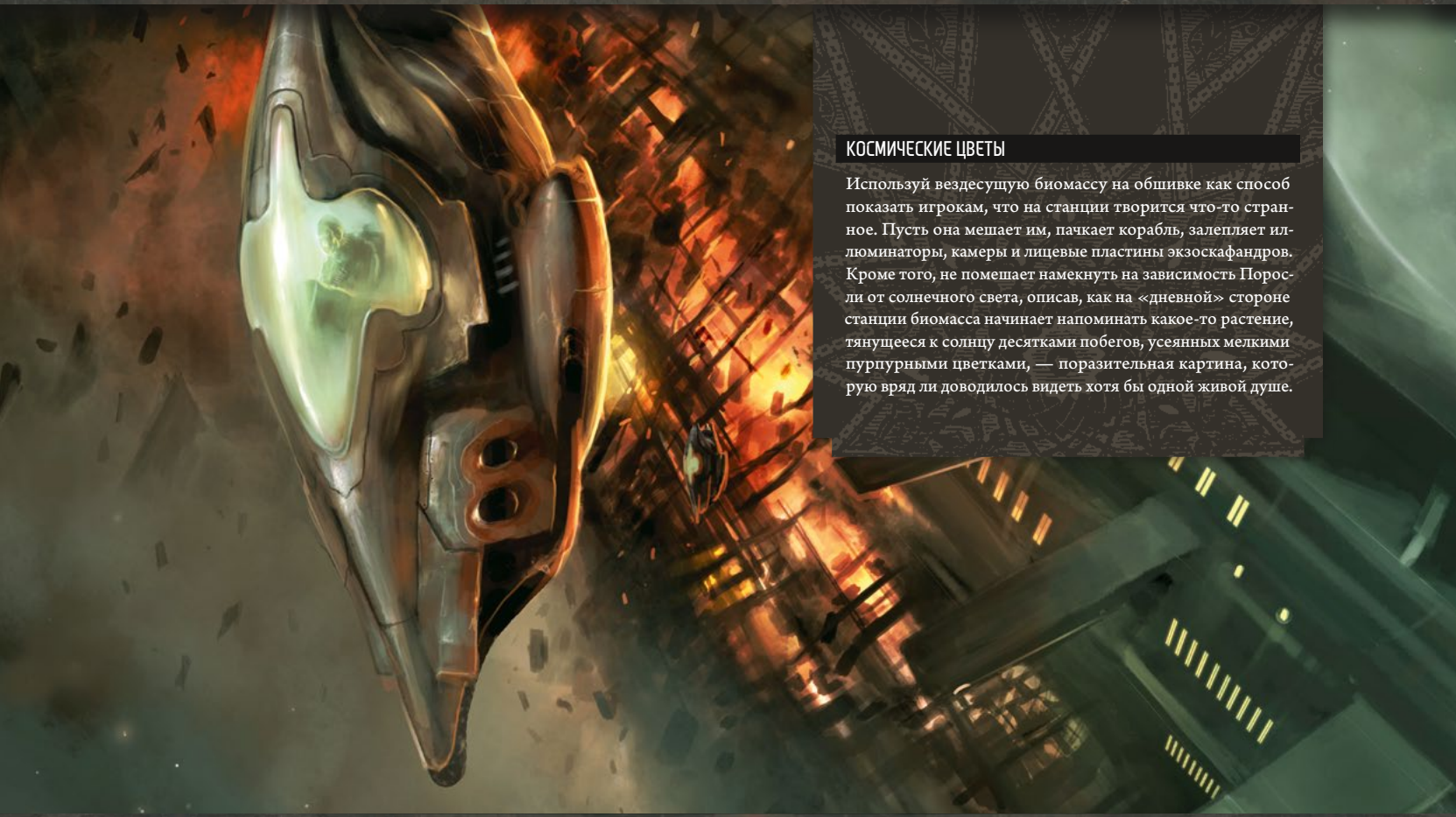
✱ ОСМОТР

Всесторонний осмотр станции с борта «Нарзая» также может сообщить персонажам:

- ✱ Похоже, станция обесточена — подсветки нет, сигнальные огни не горят.
- ✱ Станция сильно повреждена — её обшивка испещрена следами микрометеоритов, а в кормовой части станции имеется внушительная пробоина, судя по всему — от взрыва.
- ✱ Полный оборот вокруг своей оси вращения станция совершает за две минуты.
- ✱ Станция оборудована четырьмя стыковочными шлюзами. Два из них почти целиком скрыты под слоем биомассы.
- ✱ К одному из шлюзов пристыкован корабль. Это «Шамза» — обесточенная и затянута ковром всё той же неопознанной биомассы.

ПРОНИКНОВЕНИЕ НА СТАНЦИЮ

У героев есть два варианта проникновения на станцию. Во-первых, они могут синхронизировать курсы и скорость вращения «Нарзая» и станции, выйти в открытый космос, высадиться на обшивку, а затем дойти до шлюза «пешком». Во-вторых, они могут состыковаться со станцией и попасть внутрь штатным порядком.



КОСМИЧЕСКИЕ ЦВЕТЫ

Используй вездесущую биомассу на обшивке как способ показать игрокам, что на станции творится что-то странное. Пусть она мешает им, пачкает корабль, заклепывает иллюминаторы, камеры и лицевые пластины экзоскафандров. Кроме того, не помешает намекнуть на зависимость Поросли от солнечного света, описав, как на «дневной» стороне станции биомасса начинает напоминать какое-то растение, тянущееся к солнцу десятками побегов, усеянных мелкими пурпурными цветками, — поразительная картина, которую вряд ли доводилось видеть хотя бы одной живой душе.

✱ СТЫКОВКА

Перед стыковкой требуется синхронизировать курсы и угловую скорость корабля относительно станции, а затем аккуратно приблизиться борт к борту и сомкнуть стыковочные механизмы шлюзов. Пилот корабля при этом должен успешно пройти проверку **ПИЛОТИРОВАНИЯ**. В случае провала пилот промахивается мимо шлюза и тут же проходит повторную проверку. Стыковка проходит успешно в любом случае, но при провале второй проверки контакт со станцией оказывается слишком жёстким — корабль получает 1 пункт урона.

✱ ВЫХОД В КОСМОС

Для пилота и корабля этот вариант и легче, и безопаснее, но героям придётся облачиться в скафандры и выбраться наружу. Затем одному из них нужно «перепрыгнуть» с корабля на станцию и, закрепив на обшивке станции магнитный трос, навести безопасную переправу для остальных членов экипажа.

Для этого ему потребуется пройти проверку **ПРОВОРСТВА**. Успех означает, что он не сталкивается с осложнениями. Провал говорит о том, что герой либо упускает трос, либо промахивается мимо станции (по выбору игрока).

В первом случае прыгать придётся кому-то ещё, во втором — персонаж может попытаться ещё раз, но в этот раз задача бу-

дет сложнее (модификатор -1), а при провале персонаж перепрыгнет, но не рассчитает усилия, врежется в станцию и получит 2 пункта урона, от которого его вполне может защитить броня экзоскафандра.

Вне зависимости от того, пристыкуются персонажи к станции на корабле или доберутся до шлюза по обшивке станции, створки шлюза придётся открывать вручную. На это уйдёт несколько минут, но никаких проверок не потребуется.

ОПАСНОСТИ

✱ **БИОМАССА:** несмотря на то, что в данный момент она не представляет угрозы ни для героев, ни для их корабля, вся биомасса вокруг станции и на её поверхности является частью Поросли, а значит, может стать опасной, если профессор Шахинэ сочтёт намерения героев враждебными.

✱ **ЛОЗА (1 пункт тьмы):** если герои добираются до шлюза по обшивке станции, один из них может случайно увязнуть в плотном ковре биомассы. Увязший персонаж должен пройти проверку **СИЛЫ**. В случае успеха он выберется на свободу, а в случае провала получит 1 пункт стресса и запутается настолько плотно, что сможет выбраться только при помощи другого персонажа, которому нужно будет пройти проверку **ПРОВОРСТВА** (+1).

АКТ 2

Станция представляет собой конструкцию около 200 метров в высоту и около 160 метров в диаметре (в самой широкой её части). Наиболее заметная часть станции — восьмидесятиметровая боковая антенна макросенсора. Станция закована в металлическую обшивку с лёгким зеленоватым отливом и увенчана большим стеклянным колпаком биокупола.

Станция определённо знавала лучшие времена: её корпус испещрён многочисленными отметинами и пробоинами от столкновений с микрометеоритами, а верхняя кормовая палуба явно перенесла попадание из тяжёлого корабельного орудия — в обшивке жилого блока зияет огромная рваная дыра с зазубренными краями.

Кроме того, станция частично покрыта слоем биомассы, издавая напоминающей густой лишайник (см. ранее).

ШЛЮЗ

Вы входите в шлюз и задраиваете за собой створки внешнего люка. В лучах наILEDных фонариков пляшет пыль, поднятая наполняющим камеру воздухом. Лишь приглядевшись, вы понимаете, что это не пыль, а какая-то мелкая, почти невесомая чёрная крупа. На двери и на стенах — надписи на стародабаранском. На полу — чей-то гермошлем. Ваше дыхание — единственный звук в этом царстве тишины.

Войдя в шлюзовую камеру, герои сразу заметят, что растительная биомасса успела побывать и здесь. В остальном это небольшое герметичное помещение выглядит как несколько устаревший, но вполне привычный шлюз, оснащённый прочными переборками, табличками и экранами с инструкциями и надписями на каком-то архаичном диалекте дабаранского. На полу лежит покрытый многолетним слоем пыли гермошлем. Судя по показаниям приборов, на станции до сих пор сохранилась пригодная для дыхания атмосфера — как только давление поднимается до безопасной отметки, датчики экзоскафандров сообщают, что гермошлемы можно снять.

ЛЮДИ: никого.

ОБЪЕКТЫ: старый красный гермошлем. Пройдя проверку **НАУКИ**, персонаж сможет заметить, что внутри шлема также имеются следы вездесущей растительной биомассы, идентичной той, что покрывает обшивку станции.

ОПАСНОСТИ: нет.

КОРИДОР

За распахнутыми створками воздушного шлюза начинается коридор восьмигранного сечения, ведущий в тёмные недра станции. В спёртом воздухе витает лёгкий аромат разложения, похожий на запах прелых листьев. Сделав пару шагов, вы понимаете, что из-под подошв ваших скафандров раздаётся отчётливый хруст. Посветив под ноги, вы ошарашенно замираете — весь пол космической станции устлан ковром из опавших листьев, побегов тёмно-пурпурной лозы и торчащих во все стороны жёстких травянистых стеблей.

Если не считать шлюзовой камеры, именно оказавшись в коридоре, герои получают первое впечатление о станции. Стены этой широкой восьмигранной трубы выкрашены в однотонный серый цвет, а на потолке размещены давным-давно погасшие световые панели. Единственная, но очень важная деталь обстановки, выбивающаяся из вполне привычной в общем-то картины — это густой ковёр Поросли. Плотная переплетённая масса толстой, похожей на проволоку лозы, жёстких травянистых стеблей и широких тёмно-пурпурных листьев покрывает пол и отчасти стены коридора. Коридор не освещён, а установленные на потолке световые панели (если они вообще работают), похоже, управляются из другого места.

ЛЮДИ: никого.

ОБЪЕКТЫ: перчатка от экзоскафандра, частично скрытая слоем Поросли. Если извлечь её и осмотреть, внутри можно обнаружить скелетные останки человеческой кисти.

ОПАСНОСТИ: нет.

Если персонажи игроков, прибегнув к навыку **НАУКИ**, обследуют Поросль на месте или проанализируют взятые образцы на корабле, они узнают следующее:

- * Поросль определённо имеет растительное происхождение.
- * Поросль и биомасса, которой покрыта обшивка станции, имеют схожую природу.
- * Образцы не соответствуют ни одному из известных науке видов растений.





ПЛАН СТАНЦИИ

- 01. Антенна макросенсора.
- 02. Воздушный шлюз.
- 03. Биопол.
- 04. Жилой блок (частично разрушен).
- 05. Медотсек.
- 06. Машинное отделение.
- 07. Воздушный шлюз.
- 08. Лаборатории.

ЖИЛОЙ БЛОК

В нынешнем своём состоянии это помещение — лишь бледная тень бывшего великолепия. То, что некогда было широкой, опоясанной балконами двухэтажной галереей, центром довольно изящного интерьерного ансамбля, сейчас может послужить разве что полуразрушенным монументом в память о тех, кто здесь когда-то жил. В потолке цвета красноватого дабаранского неба зияет огромная пробоина¹, а пол и стены затянуты густо разросшейся Порослью.

Жилой блок сильнее прочих помещений пострадал от катастрофы, погубившей станцию и всех её обитателей. Повсюду разбросаны предметы, свидетельствующие о том, что здесь когда-то жили люди. Одежда. Украшения. Личные вещи. Стол, накрытый для семейного ужина. Незаправленная кровать. Уставленная пыльными мольбертами комната-студия для любителей живописи (в зелёных цветущих пейзажах с трудом узнаются пустыни Дабарана). И повсюду, куда ни глянь, тёмно-пурпурный ковёр Поросли, устилающей полы, увивающей стены и свисающей с балконов галерей, — единственного жителя погибшей человеческой обители.

1. Наличие атмосферы при такой дыре в обшивке жилого блока объясняется работой компрессионных полей, которые автоматически герметизируют любые отверстия в обшивке, предотвращая взрывную декомпрессию и утечку воздуха. Подробности смотри в книге «Кориолис. Третий Горизонт».

ЛЮДИ: Второй, спорный аватар Поросли.

ОБЪЕКТЫ: брось d6.

- 1 Рабочая карта памяти с записями Дании Дюрэн, некогда знаменитой дабаранской певицы из Йегены.
- 2 Пыльная зелёная спецовка. Нашивка на стародабаранском гласит: «Экипаж ДМИ-18».
- 3 Сухой паёк. Этикетка на стародабаранском гласит: «Томатный кодх с рисом». Срок годности почти истёк.
- 4 Голокуб с записью какой-то вечеринки, отшумевшей больше ста лет назад под сводами этой самой галереи. Люди дурачатся, смеются и перешучиваются с человеком, который ведёт съёмку.
- 5 Разбухшая записная книжка с пожелтевшими, заплесневелыми страницами. Судя по едва различимым словам на последних страницах, на станции разразилась какая-то катастрофа: «Мы умираем. Да смилостивятся Лики над нашими душами. Я люблю тебя, мама».
- 6 Какая-то настольная игра. Пластиковый чемоданчик с тончайшей работы миниатюрными фигурками солдат, демонических чудовищ и космических кораблей. Правила игры, похоже, где-то потерялись.

ОПАСНОСТИ: Второй. Бывший научный сотрудник станции, ныне — спорный аватар Поросли (см. стр. 56). Наблюдает за персонажами игроков сквозь окно на верхнем ярусе галереи. Чтобы заметить его, кто-нибудь из героев должен успешно пройти встречную проверку **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ** (–2). Поняв, что его обнаружили, аватар Поросли постарается сбежать или атакует — в зависимости от обстоятельств.

ЛАБОРАТОРИИ

Вдоль стен этого помещения длинными рядами расставлены многочисленные капсулы из керамического стекла. Мёртвые растения всевозможных видов и форм укрыты стеклянными колпаками. Некоторые из капсул разбиты, и побеги вездесущей лозы, похожие на тонкие чёрные пальцы, обвивают их не только снаружи, но и изнутри. Поросль здесь повсюду — не только на полу и на стенах, но и на потолке.

Лаборатории некогда были сердцем этой научно-исследовательской станции — именно сюда странствующие учёные и путешественники свозили все собранные ими растения. Здесь находки каталогизировали, сортировали и подвергали самому пристальному изучению. За годы экспериментов тут были собраны многие тысячи видов растений со всех уголков Горизонта — сейчас все они мертвы, и в капсулах нет ничего, кроме праха, сухих ветвей и засохших листьев. Часть установленных в лаборатории компьютерных терминалов до сих пор находится в рабочем состоянии.

Дальняя часть лабораторных помещений затянута непроходимыми зарослями — там, вдали от любопытных глаз, надёжно спрятаны капсулы, в которых зреют новые аватары Поросли, созданные профессором Шахинэ из тел убитых членов экипажа «Шамзы» (см. событие «Плоды Поросли», стр. 59).

ЛЮДИ: Первый, спорный аватар Поросли.

ОБЪЕКТЫ: работающий терминал. Его можно запустить, успешно пройдя проверку **ИНФОМАНТИИ**, или с помощью ключ-карты из машинного отделения. В памяти древней компьютерной системы хранится огромная база не поддающихся дешифровке данных и единственное неповреждённое электронное письмо.

ОПАСНОСТИ: Первый. Спрятавшись за длинными рядами заросших лозой капсул, за незваными гостями пристально наблюдает Первый, некогда ассистент профессора Шахинэ, ныне — безвольный аватар Поросли. Если его кто-нибудь заметит (встречная проверка **НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ**), Первый попытается убежать и спрятаться в биополе. Аватар Поросли будет драться, но только если персонажи атакуют его первыми или не оставят ему иного выбора.

ПИСЬМО

Адресат: Досточтимая Госпожа Главный Учёный Его Величества Адала Шахинэ.

Отправитель: Достопочтенный Министр Сельскохозяйственных Дел Его Величества Сарамзид Хараншалла.

Его Величество недоволен темпами работы вашей команды. Эмир соблаговолил напомнить, что порученное вам задание есть не что иное, как ниспосланная Ликами священная миссия, от исхода которой зависят жизни Его верных подданных.

Со своей стороны смею добавить, что шанс оправдать Высочайшее доверие обычно выпадает лишь единожды.

Да благословят Лики ваш труд.

НАГНЕТЕНИЕ НАПРЯЖЕНИЯ

Чем дольше герои находятся на станции, тем менее комфортным должно становиться их пребывание — вот ключевая задача ведущего. В качестве инструментов нагнетания напряжения можешь смело использовать как аватаров, так и Амиру — пусть за героями всегда кто-нибудь крадётсся или следит. Не менее эффективна в этом деле и Поросль — она повсюду, её лоза так и норовит опутать, а летающие в воздухе споры пачкают снаряжение и застыт визоры гермошлемов. Поросль — единый, постоянно меняющийся живой организм, способный полностью контролировать ландшафт старой станции, пряча двери и за считанные минуты превращая коридоры и отсеки в почти непроходимые заросли. Лучше всего, если Поросль отрежет героям путь к кораблю, вынудив их искать другой выход. В следующем акте есть примеры того, чем «ДМИ-18» способен удивить героев — можешь использовать их как пищу для воображения.



СПОРОВЫЙ АВАТАР ПОРОСЛИ

Этот аватар отличается длинными худощавыми конечностями, бледной кожей и пристальным взглядом немигающих глаз.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (значения в скобках используются, когда биокупол освещён):
Телосложение: 3 (6); **Ловкость:** 3 (5); **Смекалка:** 2 (3); **Эмпатия:** 2 (3).

Здоровье: 6 (11). **Рассудок:** 4 (6).

Навыки: ближний бой 2 (4), наблюдательность 2 (4), скрытность 2 (4).

Броня: 2 (6).

Оружие: кулаки (мод. +0; инициатива +2; урон 2; порог 2; дист.: ближняя).

- ☛ **Облако спор:** существо может наброситься на жертву и выплюнуть ей в лицо целое облако спор. Это стандартная атака в ближнем бою, в результате которой жертва помимо обычного урона дополнительно получает 3 пункта стресса.

Цена: 1 пункт тьмы.

БИОКУПОЛ

В биокуполе царит поистине тропическая атмосфера — в жарком и влажном воздухе, пропитанном зловонием разлагающейся растительности и протухшей воды, каждый вдох превращается в настоящее испытание. Пол, стены, стекло купола — практически все поверхности в этом помещении скрыты под толстым слоем Поросли.

Когда-то биокупол служил основным источником кислорода станции. После катастрофы профессор Шахинэ использовала его для разведения Поросли — здесь она буквально усыпана крохотными пурпурными цветками, жадно впитывающими тусклый свет Дабарана, едва пробивающийся сквозь затянутый лозой стеклянный колпак.

ЛЮДИ: профессор Шахинэ.

ОБЪЕКТЫ: ничего важного.

ОПАСНОСТИ: Поросль.

АДАЛА ШАХИНЭ, ГЛАВНЫЙ УЧЁНЫЙ ПРОЕКТА «ЦВЕТОВ НЕБЕС»

Адалу Шахинэ, блестящего учёного и профессора Даддайского Математического Института, с самого начала чрезвычайно заинтересовал проект поиска и изучения Семена Ликов. Она всегда верила (и до сих пор верит), что биоинженерия на основе самых выносливых и жизнеспособных растений способна изменить к лучшему жизнь миллионов людей по всему Горизонту. Пережив роковую для станции катастрофу, она нашла ключ к спасению в странном растении из газовых шахт Саламанки. Правда, для этого ей пришлось подвергнуть биореинженерии не только растение, но и себя. Не утратив своей человеческой природы, она изменила её и обрела власть над Порослью.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (значения в скобках используются, когда биокупол освещён):
Телосложение: 3 (5); **Ловкость:** 3 (5); **Смекалка:** 4 (6); **Эмпатия:** 4 (5).

Здоровье: 6 (10). **Рассудок:** 8 (11).

Навыки: наука 5, влияние 3, мудрость 2, стрельба 2.

Броня: 0 (4).

Оружие: рельсовый пистолет (мод. +1; иниц. 0; урон 2; порог 1; дист.: дальняя).

- ☛ **Владычица Поросли:** Шахинэ вправе приказывать Поросли «схватить» персонажа игрока (см. событие «Лоза», стр. 59). Запутавшийся в лозе персонаж может попытаться освободиться в начале следующего раунда, осуществив проверку **силы** (–1). Эта способность не работает, если поблизости нет Поросли.

Цена: 1 пункт тьмы.

МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

Здесь коридоры сильно отличаются от тех, что пронизывают станцию на верхних палубах. Потолки тут ниже, стены увиты кабелями и трубами, и повсюду висят таблички, расчерченные схемами и исписанные инструкциями на стародабаранском. Только здесь вас наконец настигает ощущение, что вы находитесь внутри гигантской и очень сложной машины.

Запутанный лабиринт труб, контрольных панелей и гравигенераторов — это место когда-то было машинным отделением станции. Сейчас его пыльные коридоры заброшены и пусты. В самом центре машинного отделения находится овальная трёхуровневая камера главного термоядерного реактора, работающего в аварийном режиме минимальной выработки энергии. Многие автоматизированные системы всё ещё в строю, несмотря на долгие годы простоя.

ЛЮДИ: Четвёртый, боевой аватар Поросли.

ОБЪЕКТЫ: контрольные панели, при помощи которых можно управлять подачей энергии, гравитацией и освещением в различных помещениях станции. Для управления каждой из этих систем понадобится отдельная проверка **информантии**. При провале персонаж может предпринять ещё одну попытку, но возня с изношенной электроникой займёт у него 6×10 минут.

В одну из контрольных панелей до сих пор вставлена чья-то ключ-карта. При помощи этой карты герои могут получить доступ к лабораторному компьютеру.

Реактор станции ещё работает, но сто лет без технического обслуживания сказались на нём не лучшим образом. Герои могут перегрузить ядро реактора, осуществив проверку **технологии** (–2). В случае успеха станция будет уничтожена термоядерным взрывом через 6×10 минут.

ОПАСНОСТИ: боевой аватар Поросли по имени Четвёртый, бывший член экипажа «ДМИ-18», прекрасно ориентируется в лабиринте машинного отделения и может следить за героями, оставаясь незамеченным. Если его кто-нибудь обнаружит (встречная проверка **наблюдательности**), Четвёртый постарается сбежать или атакует — в зависимости от обстоятельств.

БОЕВОЙ АВАТАР ПОРОСЛИ

Этот аватар лыс, коренаст, крепко сложен и облачен в лохмотья старого матросского комбинезона.

ХАРАКТЕРИСТИКИ (значения в скобках используются, когда биокупол освещён):
Телосложение: 4 (8); **Ловкость:** 3 (5); **Смекалка:** 2 (3); **Эмпатия:** 2 (3).

Здоровье: 7 (13). **Рассудок:** 4 (6).

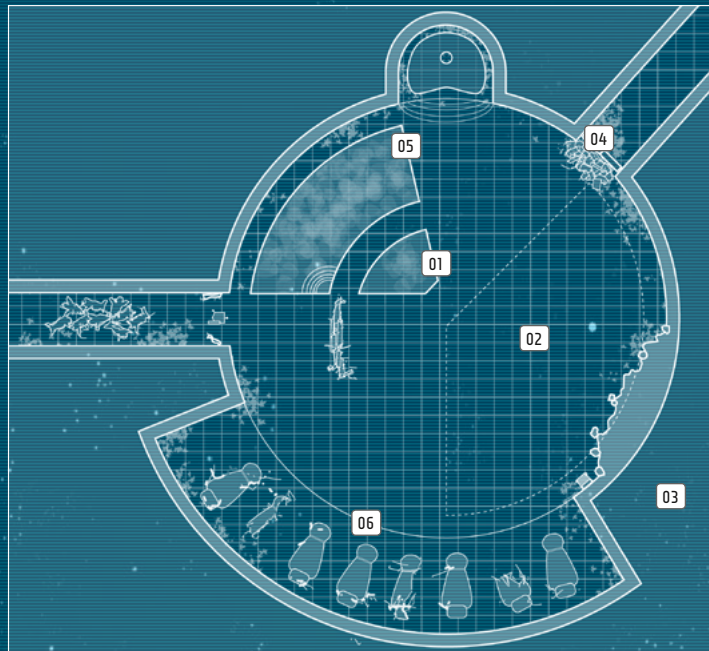
Навыки: ближний бой 2 (4), наблюдательность 2 (4), скрытность 2 (4).

Броня: 2 (6).

Оружие: кулаки (мод. +0; инициатива +2; урон 2; порог 2; дист.: ближняя).

- ☛ **Регенерация:** за 1 пункт тьмы аватар может восстановить весь запас здоровья. За 2 пункта тьмы аватар может заживить одну из полученных им травм. Этот процесс в любом случае длится один раунд, и при необходимости эту способность можно использовать неоднократно.

Цена: 1 или 2 пункта тьмы.



МЕДОТСЕК

- 01. Пульт управления
- 02. Операционная
- 03. Биокупол
- 04. Баррикада
- 05. Медицинское оборудование
- 06. Криокамеры.

МЕДОТСЕК

Большая круглая комната с двумя большими столами и различной тонкой машинерией, похожей на медицинское оборудование. В дальнем углу помещения находится альков с криокамерами — некоторые из них разбиты, но большая часть, похоже, в порядке. У дальней двери навалена целая куча тяжёлых обломков и прочего мусора, будто кто-то пытался здесь забаррикадироваться.

В этом помещении когда-то находился медотсек, оборудованный по последнему слову техники, однако им не пользовались со времён погубившей станцию катастрофы. Помещение представляет собой купол восьми метров в высоту, опоясанный полками, шкафчиками и стеллажами с медицинским оборудованием (некоторые образцы во многом превосходят даже современные аналоги). Медотсек обесточен, но подачу электроэнергии можно восстановить из машинного отделения.

В алькове справа от входа установлено восемь криокамер: три из них разбиты, остальные из-за долгих лет простоя находятся в весьма удручающем состоянии. В одной из камер прячется напуганный до полусмерти Сиаб Даильхаба — если герои захотят узнать, что внутри камер, сквозь одно из смотровых окошек на них уставят широко распахнутые от ужаса глаза профессора астрономии.

ЛЮДИ: Сиаб Даильхаба.

ОБЪЕКТЫ: разнообразное медицинское оборудование. Если в медотсеке восстановлено энергоснабжение, персонаж с навыком **МЕДИКУРГИИ** вполне может им воспользоваться.

ОПАСНОСТИ: нет.

СИАБ ДАИЛЬХАБА, ИССЛЕДОВАТЕЛЬ И ПРОФЕССОР АСТРОНОМИИ

Вполне компетентный, но ничем не примечательный академик Даддайского Математического Института с Дабарана. Обнаружив потерянную много лет назад станцию, Даильхаба счёл, что научная экспедиция на этот объект исторического значения положительно скажется на его карьере и, конечно, поднимет его авторитет в глазах дабаранского научного сообщества. Единственное, чего он не учёл, отправляясь в путешествие, — это тот факт, что станция может быть обитаема. Бойня, которую Адала Шахинэ учинила после гибели одного из аватаров Поросли от рук Амиры Таш, потрясла несчастного профессора до глубины души. Ему ничего не оставалось, кроме как прятаться, молиться и надеяться на спасение.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ: 2; **ЛОВКОСТЬ:** 2; **СМЕКАЛКА:** 5; **ЭМПАТИЯ:** 4.

ЗДОРОВЬЕ: 4.

РАССУДОК: 9.

НАВЫКИ: наука 5, мудрость 4, наблюдательность 2, влияние 2.

БРОНЯ: нет.

ОРУЖИЕ: безоружен (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя).

АКТ 3

Описанные далее события начинаются, когда герои включаются в конфликт между выжившими членами экипажа «Шамзы» и Порослью профессора Шахинэ.

Поросль — это единая биологическая система взаимосвязанных живых организмов, способных успешно функционировать и внутри космической станции, и вне её. Сама по себе Поросль неразумна — решения принимает Адала Шахинэ. Она по-прежнему выглядит и думает как человек, несмотря на то, что является одним из организмов Поросли. Разум бывших спутников профессора, к несчастью, угас в процессе интеграции, так что их безмозглые тела стали живым продолжением могучей воли профессора.

ЦИКЛ ВРАЩЕНИЯ

Для полноценной жизнедеятельности Поросли нужен солнечный свет — помимо всего прочего он ускоряет обмен сигналами в её растительной «сети», в результате чего аватары (да и сама Шахинэ) испытывают прилив сил и энергии, становясь более эффективными и опасными противниками. Поскольку станция наклонена относительно своей оси вращения, на её борту действует двухминутный «суточный цикл», в котором минута красноватого дабаранского «дня» сменяется минутой звёздной «ночи». «Днём», когда биокупол освещён, Поросль особенно активна, а её аватары — быстры, сильны и опасны. Наблюдательные персонажи вполне могут заметить корреляцию между сменой дня и ночи и агрессивностью Поросли и её аватаров: «ночью» по станции передвигаться значительно легче и безопаснее. Ты как ведущий можешь объявлять смену дня и ночи по своему усмотрению, в обмен на пункты тьмы (см. ниже) — это неплохой инструмент для нагнетания напряжения.

СОБЫТИЯ

Описанные события ведущий может инициировать когда угодно, главное — подгадать удачный момент и запастись пунктами тьмы.

✱ Доводы Шахинэ

Столетняя система оповещения вдруг с треском и шипением оживает, и по всей станции разносится женский голос. Профессор Шахинэ рассказывает героям предание о Семени Ликов и о священной миссии, которой служила станция под её, Адалы, руководством. В завершение своего обращения она настоятельно рекомен-

дует не мешать ей и не идти по стопам убийц с «Шамзы». Если персонажи ослушаются, она обязательно постарается их убить. Поросль — это труд всей её жизни, и профессор Шахинэ никому не позволит его уничтожить.

Цена: бесплатно.

✱ Засада Амиры

Именно действия бывшего легионера спровоцировали конфликт с Порослью, и теперь Амира Таш стремится во что бы то ни стало закончить начатое. Она планирует уничтожить станцию, предварительно покинув её на борту «Шамзы» или «Нарзая». Первым делом она решает взять в заложники одного из героев и, прикрывшись им как живым щитом, поведать свою версию истории (по её мнению, Поросль — это порождение Межзвёздной Тьмы, которое надлежит уничтожить любой ценой). Продолжая угрожать заложнику ртутным мечом, она просит героев помочь ей взорвать станцию.

Цена: 1 пункт тьмы.

АМИРА ТАШ, БЫВШИЙ ЛЕГИОНЕР И ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Амира Таш — бывший капитан «Гнева Шийама», элитного спецподразделения Легиона. Ей пришлось уволиться со службы, когда, будучи при исполнении, она убила офицера Стражи на «Кориолисе». Став вольным наёмником, Амира вскоре нанялась «безопасником» в разношёрстный экипаж «Шамзы». Сильная, агрессивная и бесстрашная — солдат до мозга костей. В общении она всегда демонстрирует холодность, враждебность и полную неспособность воспринимать чужую точку зрения. Сейчас Амира хочет выбраться со станции живой, а в процессе — уничтожить Поросль. Амира убьёт всякого, кто вздумает ей помешать.

Телосложение: 4; **Ловкость:** 5; **Смекалка:** 3; **Эмпатия:** 2.

Здоровье: 9. **Рассудок:** 5.

Навыки: стрельба 5, ближний бой 4, сила 3, лидерство 2, технология 1.

Броня: 6.

Оружие: пламенный карабин (мод. +1; иниц. +0; урон 4; порог 2; дист.: дальняя; св.: автоматическое), ртутный меч (мод. +2; иниц. +0; урон 3; порог 2; дист.: ближняя; св.: лёгкое), взрывчатка.

✱ Красный свет

«Суточный цикл» станции чрезвычайно короток, так что ведущий, потратив два пункта тьмы, может в любой момент объявить наступление дня. Пока биокупол освещён краснова-

тыми лучами Дабарана, Поросль ускоряет рост, а её аватары становятся более опасными и эффективными противниками.

Цена: 2 пункта тьмы.

✱ ЛОЗА!

Один или несколько персонажей запутываются в толстом ковре разросшейся Поросли. Запутавшийся в лозе персонаж не может двинуться с места, пока не преуспеет в проверке **силы** (–1). Это событие может произойти во время конфликта с профессором Шахинэ или одним из аватаров Поросли.

Цена: 1 пункт тьмы.

✱ Плоды Поросли

Тела убитых членов экипажа «Шамзы» Шахинэ поместила в лабораторные инкубаторные капсулы, где под воздействием экспериментальных препаратов они медленно, но верно регенерируют и изменяются, превращаясь в новых аватаров Поросли. Если ведущий потратит три пункта тьмы, процесс завершится, и на станции появятся три новых аватара — два боевых и один спортивный.

Цена: 3 пункта тьмы.

✱ СКООРДИНИРОВАННАЯ АТАКА

Аватары Поросли объединяются, чтобы напасть на персонажей игроков. Они могут скрываться в тени или в зарослях

лозы, а доскональное знание внутренней планировки станции позволит аватарам ударить именно в тот момент, когда герои будут меньше всего ожидать нападения.

Цена: 2 пункта тьмы.

КОНЕЦ

Финал этой истории целиком и полностью зависит от персонажей игроков. Чью сторону они займут — профессора Шахинэ, что жаждет осуществить свою вековую мечту и вдохнуть в Дабаран новую жизнь при помощи Семени Ликов, или Амиры Таш, стремящейся уничтожить станцию и покончить с Порослью раз и навсегда?

Лишь Ликом известно, какие последствия повлечёт за собой это решение. Если они встанут на сторону Шахинэ и позволят ей покинуть станцию на борту «Шамзы», она исчезнет, словно растворившись в Межзвёздной Тьме, однако через некоторое время до героев непременно дойдут слухи о странных событиях в одном из эмиратов на Дабаране.

Будут рассказывать, что на песках вокруг старой столицы взошли странные пурпурные растения, которые в одночасье превратили скудные засушливые земли в щедрый и плодоносный чернозём. Кто-то назовёт это событие чудом, но немало будет и тех, кто узрит в нём дурное предзнаменование и происки Межзвёздной Тьмы.



МЕСТЬ АМИРЫ

У Амиры в этом приключении только одна цель — во что бы то ни стало уничтожить Поросль. До того, как на станцию прибыли персонажи игроков, она не предпринимала активных действий, чётко понимая, что в одиночку с этим врагом ей не справиться. Однако времени даром она тоже не теряла — по всей станции расставлены её мины-растяжки и самодельные ловушки (ты как ведущий можешь использовать их в своих интересах за 1 пункт тьмы). Помни, что ради достижения своей цели Амира Таш готова пойти даже на верную смерть — если персонажи не захотят помочь ей с реактором, она обязательно попытается сделать всё самостоятельно, несмотря на то, что в этом случае она погибнет вместе со станцией.

МЕЧТА ШАХИНЭ

Цель профессора Шахинэ — добраться до Дабарана и принести процветание жителям её родного эмирата. Она продолжала изучать и совершенствовать своё биореконструированное творение, пока прибытие «Шамзы» и «Нарзалья» со всей очевидностью не дало ей понять, что пришло время действовать. Конечно, для того чтобы добраться до Дабарана, Адале понадобится корабль, так что если персонажи захотят ей помочь, им придётся позабыть о том, чтобы вернуть «Шамзу» законному владельцу. Вероятный вариант — Шахинэ может просто украсть один из кораблей и отчалить от станции, прихватив с собой свой драгоценный груз.



ДОКТОР УАНА

Опальный археолог

Поиск истины — это всё, что имеет значение. Ты посвятила свою жизнь исследованию тайн и загадок Третьего Горизонта. Конечно, в таком деле не всегда удаётся играть по правилам, а не нажить врагов вообще практически невозможно, но если важен только результат, а ты — лучшая в своей сфере, кому какое дело до подобных нюансов?

Доктор Армита Уана

- * **Амплуа:** учёный (археолог).
- * **Должность:** капитан.
- * **Лик:** Танцор.
- * **Проблема:** враг (охотник за артефактами с Алголя).

Телосложение: 2; **Ловкость:** 4; **Смекалка:** 4; **Эмпатия:** 3.

Здоровье: 6.

Рассудок: 7.

Репутация: 7.

Навыки: мудрость 3, наука 3, наблюдательность 2, влияние 2, стрельба 1, лидерство 1.

Достоинства¹: искатели истины (достоинство команды), богатая семья, дар Танцора.

Оружие: **безоружен** (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя), **рельсовый пистолет** (мод. 1; иниц. 0; урон 2; порог 1; дист.: дальняя; св.: бесшумное).

Снаряжение: широкополосный сенсор, портативная лаборатория, электронная библиотека, м-комплект, экзоскафандр.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

- * **Зебо:** прекрасный инженер, но слишком уж легкомысленно воспринимает идею субординации.
- * **Руя:** далеко не светоч морали, но попросту незаменима, когда дело начинает пахнуть жареным.
- * **Самиох:** манипулятор до мозга костей. Ты и сама порой попадаешься на его уловки.
- * **Нима:** верный товарищ и надёжный помощник, хоть и витает порой где-то в эмпиреях.

БИОГРАФИЯ

Когда-то ты была звездой куанской археологической школы и одним из самых успешных исследователей «Фонда», но во время раскопок на дальнем пограничье тебя подвело собственное необузданное любопытство. Карантинные патрули Легиона наотрез отказались считать твоё проникновение на старое корабельное кладбище первопоселенцев научной экспедицией — казённое имущество арестовали, находки изъяли и уничтожили, а тебе предъявили целый ряд серьёзных обвинений. Этот проступок стоил тебе всего — контракт с «Фондом» был расторгнут, бригада разбрелась кто куда, а коллеги предпочли сделать вид, что тебя больше не существует. Сейчас ты капитан «Нарзалья», и хотя экипаж под твоим началом собрался ещё тот, теперь ты хотя бы сама решаешь, куда идти и что делать.

1. Упомянутые здесь и далее достоинства — это особые свойства персонажей, описание и правила использования которых будут представлены в книге «Кориолис. Третий Горизонт». В этой книге простоты ради мы предлагаем вам играть без них.

ЗЕБРИ́МАС «ЗЕ́БО» Гуцзу́л

- * **Амплуа:** матрос (бортинженер).
- * **Должность:** бортинженер.
- * **Лик:** Игрок.
- * **Проблема:** пристрастие к аррашу.

Телосложение: 4; **Ловкость:** 3; **Смекалка:** 5; **Эмпатия:** 3.

Здоровье: 7.

Рассудок: 8.

Репутация: 2.

Навыки: технологика 3, ближний бой 2, сила 2, инфомантия 1.

Достоинства¹: искатели истины (достоинство команды), экзотехник, дар Игрока.

Оружие: **безоружен** (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя), **силовой молот** (мод. +0; иниц. +0; урон 4; порог 3; дист.: ближняя; св.: тяжёлое).

Снаряжение: инструменты, сенсорный анализатор, экзоскафандр, гипер-трос, арраш.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

- * **Доктор Уана:** акбар этого корабля. Умная и сильная, но порой слишком уж требовательная...
- * **Руя:** компетентная и смертоносная — ей определённо не помешает расслабиться!
- * **Самиох:** тщеславный и легкомысленный, но в груди его бьётся золотое сердце. Он тебе как младший брат.
- * **Нима:** до сих пор ведёт себя как боевой лётчик — идеальная мишень для дружеских подначек.

БИОГРАФИЯ

Ты родился и рос на самой окраине Горизонта, в системе Эну, пока однажды не связался с плохой компанией и не стал промышлять контрабандой. Ты не любишь вспоминать о прошлом, поскольку память о своих и чужих преступлениях до сих пор тяжким грузом лежит на твоей совести, но одно ты можешь сказать точно — Тьма тогда едва не поглотила твою бессмертную душу. Решив измениться, ты нашёл утешение и спасение в вере. Теперь ты знаешь, что у тебя есть призвание и моральный долг перед людьми, которых ты считаешь своими друзьями. Весёлая шутка, доброе слово и любовь к ближнему — вот твоё главное оружие в ежедневной битве с тенями прошлого и будущего, и ничто не заставит тебя вернуться к прежней жизни.

1. Упомянутые здесь и далее достоинства — это особые свойства персонажей, описание и правила использования которых будут представлены в книге «Кориолис. Третий Горизонт». В этой книге простоты ради мы предлагаем вам играть без них.



ЗЕБО

Раскаявшийся грешник

Ты не устаёшь благодарить Лики за жизнь, которую они тебе даровали. Однажды ты уже выбрал кривую дорожку, но вовремя одумался, осознав, что рискуешь остаться во Тьме навсегда. Ты с гордостью принял свою судьбу и взял на себя заботы не только о корабле, но и о духовном благополучии его экипажа, ибо нет для верующего награды более желанной, чем божественный свет Ликов, сияющий в душах друзей.



САМИОХ

Странствующий повеса

Ты социальный хамелеон, один из тех, что чувствуют себя как дома и в элегантных будуарах «Кориолиса», и в злачных забегаловках Мулухада. Однако утончённое ремесло компаньона — лишь средство удовлетворения главной твоей страсти: жажды приключений. Именно поэтому ты и записался в пёстрый экипаж «Нарзала». Только тут ты осознал, насколько разных людей может объединить стремление к неизведанному.

САМИОХ АМИН

- * **Амплуа:** артист (компаньон).
- * **Должность:** штурман-оператор.
- * **Лик:** Вестник.
- * **ПРОБЛЕМА:** могущественный враг (сановник с «Кориолиса»).

Телосложение: 2; **Ловкость:** 4; **Смекалка:** 3; **Эмпатия:** 5.

Здоровье: 6.

Рассудок: 8.

Репутация: 5.

Навыки: влияние 3, наблюдательность 2, скрытность 2, мудрость 1, инфомантия 1, стрельба 1.

Достоинства¹: искатели истины (достоинство команды), обольститель, дар Вестника.

Оружие: безоружен (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя), карманный вулкан-пистолет (мод. +1; иниц. +2; урон 2, порог 2; дист. средняя, св.: лёгкое).

Снаряжение: табула, дабаранское вино, роскошный наряд, коммуникатор, экзоскафандр.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

- * **Доктор Уана:** умная и смелая, но не в твоём вкусе.
- * **Руя:** загадочная и опасная — твой любимый коктейль!
- * **Зево:** сердце корабля. Ты с готовностью отдашь за него жизнь.
- * **Нима:** чудака, которого машины интересуют куда больше людей. Вы никогда особо не ладили.

БИОГРАФИЯ

Ты был лучшим учеником класса в Лицее Пропаганды на «Кориолисе». Если бы всё вышло так, как хотели твои родители, сегодня ты уже умирал бы от скуки в губернаторском кресле какой-нибудь заросшей джунглями куанской провинции. Однако твоя жажда приключений оказалась сильнее, а разум, острый, как ртутный клинок, и внешность, прекрасная, как закат на Майре, стали твоим пропуском в мир полусвета, царство интриг, где ты обрёл своё истинное призвание — сама судьба уготовила тебе стезю компаньона, и ты твёрдо намерен узнать, куда она тебя приведёт.

1. Упомянутые здесь и далее достоинства — это особые свойства персонажей, описание и правила использования которых будут представлены в книге «Кориолис. Третий Горизонт». В этой книге простоты ради мы предлагаем вам играть без них.

Руя Галлаб

- * **Амплуа:** солдат (легионер).
- * **Должность:** бортстрелок.
- * **Лик:** Судья.
- * **Проблема:** в розыске (Легион).

Телосложение: 4; **Ловкость:** 5; **Смекалка:** 3; **Эмпатия:** 2.

Здоровье: 9.

Рассудок: 5.

Репутация: 3.

Навыки: стрельба 3, ближний бой 2, сила 2, лидерство 1, проворство 1, наблюдательность 1.

Достоинства¹: искатели истины (достоинство команды), опытный воин, дар Судьи.

Оружие: **безоружен** (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя), **вулкан-карабин** (мод. +1; иниц. +0; урон 3; порог 2; дист.: средняя; св.: автоматическое), **вибронож** (мод. +0; иниц. +1; урон 2; порог 1; дист.: ближняя; св.: лёгкое).

Снаряжение: лёгкая броня (4), коммуникатор, экзоскафандр.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

- * **Доктор Уана:** компетентный спец, но командирской жилки в ней нет, уж тебе ли не знать.
- * **Зево:** парень хороший, но слишком много болтает.
- * **Самиох:** лучше, чем кажется на первый взгляд. Ему можно доверять.
- * **Нима:** его тоже окружают призраки прошлого. Он понимает тебя как никто другой.

БИОГРАФИЯ

Ты выросла в трущобах куанского Конгломерата, где жизнь быстро дала тебе понять, что сила — это единственный залог выживания. Записавшись в Легион, ты начала многообещающую военную карьеру, и если бы не тот инцидент, до сих пор служила бы в его рядах. Однако случилось то, что случилось, и пролилась кровь невинных людей. Слишком много крови. Ты дезертировала, оставив прежнюю жизнь позади. Теперь за тобой охотятся бывшие сослуживцы, а вся твоя жизнь — игра в кошки-мышки со смертью... зато ты, по крайней мере, свободна.

1. Упомянутые здесь и далее достоинства — это особые свойства персонажей, описание и правила использования которых будут представлены в книге «Кориолис. Третий Горизонт». В этой книге простоты ради мы предлагаем вам играть без них.



РУЯ

Беглый легионер

Крепкий орешек — это про тебя. Кроме того, ты здесь единственная, у кого есть настоящий боевой опыт. Уже будучи командиром отряда, ты успела повоевать и в непролазных джунглях, и на открытых всем ветрам равнинах, и в промороженных насквозь ледяных пустынях. Но сейчас ты здесь — в команде изгоев и отбросов, не имеющих ни малейшего понятия о дисциплине.



НИМА

Разжалованный ас

Когда-то ты был пилотом эскадрильи «Ночных ястребов» и купался в сиянии славы, но, должно быть, чем-то прогневал Лики, ибо в одночасье лишился всего, что было тебе дорого. И пусть сейчас ты лишь бледная тень того, кем когда-то был, в руках у тебя по-прежнему штурвал космического корабля. А раз есть возможность летать, всё остальное не имеет значения.

Нима дол-Суфи

- * **Амплуа:** пилот (ас).
- * **Должность:** пилот.
- * **Лик:** Юнга.
- * **Проблема:** ночные кошмары.

Телосложение: 3; **Ловкость:** 5; **Смекалка:** 3; **Эмпатия:** 3.

Здоровье: 8.

Рассудок: 6.

Репутация: 6.

Навыки: пилотирование 3, инфомантия 3, стрельба 2, технология 1, выживание 1.

Достоинства¹: искатели истины (достоинство команды), привычка к невесомости, дар Юнги.

Оружие: **безоружен** (мод. 0; иниц. +2; урон 1; порог 3; дист.: ближняя), **вулкан-пистолет** (мод. +1; иниц. +1; урон 2, порог 2; дист. средняя, св.: лёгкое).

Снаряжение: лёгкий комбинезон, талисман, ручной маневровый двигатель, коммуникатор, экзоскафандр.

ОТНОШЕНИЕ К ДРУГИМ ПЕРСОНАЖАМ ИГРОКОВ

- * **Доктор Уана:** командир, который всегда готов прислушаться к дельному совету.
- * **Зебо:** если бы он умолкал хоть изредка...
- * **Самиох:** скользкий тип. Чем-то он тебе не по душе.
- * **Руя:** хороший человек. Напоминает твоего бывшего ведомого из «Ястребов».

БИОГРАФИЯ

Жизнь была прекрасна. Тебя как лучшего выпускника Зенитийской Лётной Академии пригласили в эскадрилью «Ночные ястребы». Впервые оказавшись в кабине одного из знаменитых чёрных истребителей, ты понял, что сбылись все твои мечты. Ты стал элитой элит, разве что-то могло пойти не так? Как выяснилось, могло... Крохотная ошибка, секундное промедление — и два твоих товарища погибли. Ты был разжалован и с позором уволен. Разбитый и опустошённый, ты подался на «Кориолис» — заливать гнетущее чувство вины в прокуренных приютах Мулухада. Тот период жизни для тебя до сих пор как в тумане. Сейчас ты вновь за штурвалом, и хотя ведру, которое ты пилотируешь, далеко до «Ястреба», время от времени тебе удаётся забыть обо всём и вновь почувствовать себя юным асом, ведущим свой верный истребитель сквозь благословенную Ликами безбрежную Тьму.

1. Упомянутые здесь и далее достоинства — это особые свойства персонажей, описание и правила использования которых будут представлены в книге «Кориолис. Третий Горизонт». В этой книге простоты ради мы предлагаем вам играть без них.